PC GURU

A szórakoztató informatikai magazin

94/5

Újdonságok

Pinball Dreams D.
Starlord CD
Star Crusader

Játékteszt

Outpost
Dragonsphere

1942
Theme Park

198 Ft

16 OLDALAS HW - SW MELLÉKLET!

INTRO

Üdv mindenkinek!

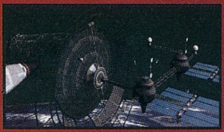
E havi intronk inkább egy kicsit az előretekintés jegyében fog lezajlani, mivel mikor ezeket a sorokat a papírra, helyesebben a képernyőre vetjük, már visszatértünk az őszi ECTS-ről. A nagy seregszemlében ismét nem csalódtunk, szerintem nagyobb volt mint az eddigi bármelyik kiállítás. Újdonságok is akadtak szép számmal, a következő számok roskadozni fognak a híranyagtól, mindenki fog magának valót találni a sok érdekesség között.

Akadtak persze nagy durranások a kiállított készülőben lévő, vagy akár már elkészült játékok között, s nem felejtem el Del arcát, mikor is meglátta a Wing Commander 3 futó demo változatát. Hát igen, többen ezt tartották a kiállítás legnevesebb és legjobban kidolgozott újdonságának. Persze e mellett azért még nagy tömegeket vonzott a Wing Commander Armada, a Dark Forces, vagy éppen az Under a Killing Moon. Kalandjátékokban sem akadt hiány, itt volt rögtön a Ringworld, mely igazán nagy alkotás lesz. Gyakorlatilag 6 cég uralja a piacot, melyek (természetesen nem sorrendet állítva közöttük) a következők: Virgin, US Gold, Electronic Arts, Sierra, Microprose és talán még az Interplay, bár egy kicsit mintha háttérbe szorultak volna a fiúk.

Egyébként ha eddig arról beszéltünk, hogy a CD-ROM előretörőben van, akkor most még jobban megerősíti ezt a tényt a kiállított játékok sokasága, melynél az volt a jellemző, hogy gyakorlatilag minden elkészült CD-re, de csak a programok egy része (igaz, hogy ez még pillanatnyilag elég nagy rész) jelenik meg lemezes változatban. Feltűntek a monstrum játékok is, a Cyber War pl. 4 CD-n fog megjelenni.

Nem szaporítjuk tovább a szót, következzen az e havi betevő PC GURU, jó szórakozást hozzá!

GURU Team



Outpost

Litil Divil

Mad Dog II

1942

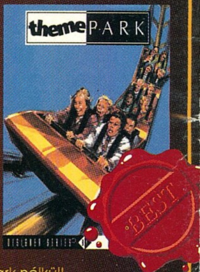
Manchester United

Zool II

TARTALOM

Outpost	3
Litil Divil	6
Dragonsphere	10
Maniac Sports	14
Hírek	16
Manchester United	19
Levelezés	20
Zool 2	21
Indy Car Racing Ext. Pack	22
Starlord - CD	23
More Incredible Machines	24
Ultima VIII.	28
Theme Park	32
Mad Dog II	40
1942	42
Pinball Dreams Deluxe - CD	46
Star Crusader	47
Soccer Kid	48

A HÓNAP JÁTÉKA



Végre egy program, amiről ismét lehet dicshimnuszokat zengedezni! Egyrészt mert kiemelkedően szép grafikája van, másrészt mert szuper ötleten alapul, mert a hanghatások megteremtik az egész fantasztikus légkörét, mert logikus és átgondolt, mert megtornáztatja az ellustult agysejteket és mert az életed nem lehet teljes Theme Park nélkül! Persze nem hinném, hogy ezen bárki is meglepődne, hiszen a program a Bullfrog műve. Márpedig ennek a csapatnak még nem sikerült rossz gamet alkotni (lehet, hogy nem is ez a céljuk?!). Szóval készülj fel a legjobbakra, megyünk a Vidámparkot alkotni!

Nagyon jól esett ezt a gamet tesztelni, soha rosszabbat! Izgatottan várom, legközelebb mivel rukkol elő a csapat! Ezer szónak is egy a vége: a Theme PARK lenyűgöző, ott a helye minden polcon no és persze a winchesteren!

A GURU postacíme: 1399 Bp., Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán • Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, László József, Tóth János • Főmunkatárs: Boruzs Krisztina • Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Kovács József • Megjelenik havonta • Ára 198 Ft. Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs Szoftver, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.
A szerkesztőség címe: Budapest XIV., Buzogány u. 4. • Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével. • Terjeszti a HÍRKER Rt, NHRT, Extrahír Rt • ISSN 1217-6389
Nyomdai munkálatok: Zrínyi Nyomda Budapest • 94 2557/05-66-22 • Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

OUTPOST

OUTPOST

Ha azt vesszük, hogy ez a játék igazából nem is játék, hisz a programozók megpróbálták teljesen életszerűen megcsinálni a programot, akkor le a kalappal. Sajnos játszhatóság szempontjából már nem ilyen rózsás a helyzet.

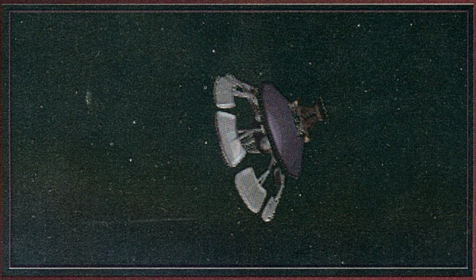
Hardware igény:
386/25, 4 MB RAM, 5 MB HD CD-ROM, MS-DOS5.0, Win3.1

SIERRA
PC CD-ROM

Itt most tulajdonképpen egy teljes (vagy majdnem teljes) Outpost leírás kellene hogy következzék, de bizonyos okok miatt ez nem történhet meg. Az eset tanulságait egy rövid kis példázatban foglalnám össze. Természetesen a szereplők egyáltalán nem a képzelet szüleményei, így bármiféle hasonlóság jelenkori vagy múltbeli személyekkel egyáltalán nem a véletlen műve! Ezen kívül a neveket sem változtattuk meg - szóval teljesen igaz és valósághű történetről van szó...

Egy szép nyári napon hősünk (nevezzük a továbbiakban P.-nek) elvetődött egy újság (nevezzük a továbbiakban G.-nek) szerkesztőségébe, ahol a kezébe nyomták a Sierra (azért se nevezzük S.-nek!) legújabb, sokszor beharangozott CD-s csodájának, az Outpost-nak a dobozát. Mivel P. meglehetősen kedvelte a stratégiai szimulációkat, nem is habozott, hanem elvitte és otthon fel is rakta a gépére.

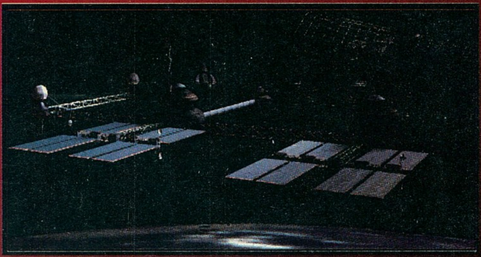
Itt sajnos meg kell szakítanunk a történetet egy pillanatra: ez a felrakás ugyanis nem ment teljesen simán! A programot kétféleképpen lehet installálni, az első módszernél mindössze 1.3 MB helyre van szükség a winchesteren (bár a játék később közli, hogy ez esetben nem árt a 486DX, 8 MB RAM és duplasebességes CD-ROM konfiguráció), a másik módszer nem igényel ilyen konfigurációt, viszont kb. 35 MB hely kell a winchesteren... Végül is hősünknek itt szerencséje volt, mert a gépe kielégítette a fenti követelményeket, így megúszta az első verzióval. De térjünk vissza a történetünkhöz...



Mivel P. nemrégiben verte meg az UFO nevű programot superhuman szinten, úgy gondolta, nem szükséges bajlódni a kézikönyvvel. Különben is sokkal érdekesebb, ha mindenre magától jön rá az ember (így életszerűbb lesz a leírás is). Neki is fogott nagy bátran: mindenféle névadogatás, meg szintválasztás időrabló bepötyögése után, kilövöldözte a megfelelő szondákat és elindította az űrhajót. A felszerelések bepakolásánál rájött, hogy sokkal jobb Tokamak reaktorokat vinni, mint napelemes műholdat. Mindenféle egyéb szondával azonban bőségesen ellátta magát...

Berakott annyi embert is amennyit lehetett, valamint élelmiszert és egyéb felszerelést is (life support). Közben megjött a szondák jelentése is, amiket páratlan megérzőképességével párosítva rájött, hogy inkább a többezer km átmérőjű bolygóra érdemes telepedni (minden rendszerben 1 bolygót és egy kavicsot talált ugyanis...).

Végül is eljutott álmai(?) bolygójára... A leszálóegységből kigördültek az első droidok, hogy az emberek leszállásához előkészítsék a terepet. A bulldózerek elegyengették a terepet, a bányászdroidok a műhold által érdemesnek tartott helyeken megkezdték a bányák kiépítését. Néhány standard időegység múlva (amit a terep jobb alsó sarkán lévő ikonnal léptetett) felépült a leszállóegység



reaktora és gyára, valamint a központ is. Közben - mivel az egere néha akadozott - P. arra is rájött, hogy több funkció elérhető, ha az ablakokon kívül klikkelünk (pl. load-save, opciók, szintek közötti léptetés stb.). Mikor a terep már megfelelőnek tűnt, kijelölte az embereket szállító kompok leszállási helyét - nem tudva mit követ el ezzel... Az emberek leszálltak, elhelyezkedtek a gyárakban, majd elkezdtek hullani, mint a legyek. Mivel hősünk is megélt már néhány évet ezen a világon, úgy gondolta tudja mi a baj! Felhúzott gyorsan egy élelmiszertermelő és egy vízről és levegőről gondoskodó egységet (CHAP). Semmi sem segített, hamarosan a parancsnok (vagyis P.) volt az egyetlen élő ember a bázison. Természetesen hősünk makacs alkat, ezért azonnal újrakezdte a dolgot, de előtte megnézte a konkurencia bázisát is. Itt kiderült, hogy egy CHAP nem CHAP, legalább kettő kell, valamint, hogy a föld alatt is lehet építkezni!

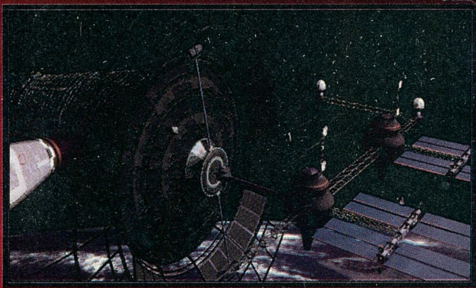
A következő kísérlet már valamivel jobban zajlott, itt már nem volt probléma a levegővel (biztonság kedvéért négy CHAP-et is épített), valamint rájött a fúrórobot használati módjára is: egy csőelágazásnál lefúrva liftet lehet készíteni! Innen minden irányba tágítva a lyukat, majd bulldózerrel elsimítva már rakhatjuk is le a földalatti lakóépületeket. Megnézte a jelentéseket (bal-click a központon) és úgy gondolta mindent elintézett.

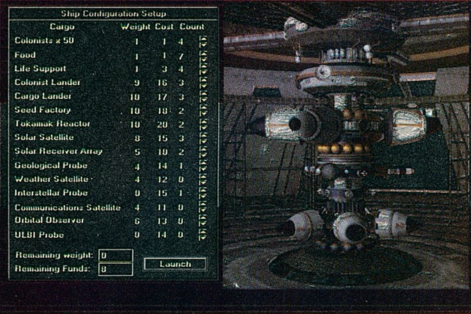
Hátradőlt a székében és várta az elhalálozási ráta csökkenését. Azt ugyan várhatta! Az emberek szépen sorban eltávoztak egy boldogabb világba... Most már tényleg megroppant valami hősünkben, úgy gondolta itt az ideje komolyan venni a dolgot. Ezért elővette a korábban félrerakott gépkönyvet, gondosan áttanulmányozta (elölről-hátra, majd a biztonság kedvéért visszafelé is), majd átböngészte a játék helpjét is. Eimigyen kiokosítva(?) fogott bele a harmadik menetbe.

Egy kívülállót biztosan örömmel töltött volna el az a tökéletes koordináció és pontosság, ahogyan a játék kezdeti szakaszát levezényelte. Eddig nem sikerült a gyárakat beindítania, de mivel a helpből megtudta, hogy a gyárak a gyártásra valók, úgy gondolta biztosan ő rontott el valamit. Elolvasta a gépkönyv idevágó fejezetét is, ahol azzal a bölcs megállapítással gazdagodott, hogy mivel az űrhajó nem viheti magával minden felszerelést, a gyárakban gyártani kell...

A korábbi két játékban még lehetett arra fogni a sikertelenséget, hogy az emberek morálja alacsony volt, de ez alkalommal ez nem működött (a morál stabilan a maximális 1000-es értéken volt, a komputer minden második körben biztosította is P.-t az emberek feltétlen odaadásáról - a végén már kissé idegesítő is volt a dolog). Elővette minden közgazdasági tudását (mert ő ilyen egyetemekre is betévedt néha - persze csak a büfé kedvéért), és végiggondolta mi szükséges egy gyár elindításához. Az infrastruktúra (a gyár) megvolt, az energia szintén. Az abszolút lelkes munkásréteg sem hiányzott, sőt nyersanyag is volt bőviben (ezt a "stocked" felirat is jelezte). Egyébként a nyersanyagok csoportosítása tényleg egyszerű: a főbb csoportokon belül (fémek, ásványok, fúziós elemek, valamint feldolgozott nyersanyagok) A, B, C, D csoportokba vannak osztva (ami a gyakoriságot jelöli) - szóval nem kell bonyolult neveket megtanulni...
Egy szó mint száz, kijelölte, hogy öt kör múlva egy teherautót szeretne látni. Öt kör múlva benézett a gyárba, de még mindig a gyártás első fázisa tartott (magyarul nem csináltak semmit) - viszont ezt konzekvensen csinálták: sem a leszállóegység gyára, sem az újonnan épített gyár nem gyártott semmit. Itt hosszas gondolkodás következett, mi is lehet a probléma...

Végül hősünk a homlokára csapott (ahol normális emberek agya szokott rejtőzni - bár ezt az ő esetében sokan kétségbe vonták. De a következő ötlet zsenialitása megcáfolja ezeket a kételkedőket...) és a következő terv jutott az eszébe. Mivel egy teherautó elkészítése meglehetősen bonyolult feladat, valamivel egyszerűbbel kell kezdenünk. Felhúzott egy könnyűipari gyárat a felszín alatt, és mindjárt mellé rakott egy elosztóközpontot is (commercial). Úgy okoskodott, hogy a "commercial centre" nyersanyagai között szerepelnek a luxuscikkek, így az addig nem fog elindulni, amíg legalább egyet nem gyártanak. Kijelölte a gyárban, hogy neuromancer programokat kell gyártani (ez mindössze egy számítógépet igényel) - ez összesen egy kör alatt megtörténhet. A commercial centre ablakát nyitva hagyta, hogy maga is tanúja





legyen az örömteli eseménynek... Ami elmaradt... Ezek a nyavalyások nem csináltak semmit! Még egyszer ellenőrizte a nyersanyagokat (megvolt minden), kikapcsolta a felszíni gyárakat, leállította az építkezéseket (nehogy prioritási problémák lépjenek fel), de így sem történt semmi.

Újabb telefonálgatások és találkozók után (más is kínlódott ugyanis a programmal) kiderült, hogy addig nem csinál a gyár semmit, amíg nincs kész egy raktár (warehouse). Aki azt hiszi, hogy a program erre figyelmeztet, az téved - a dolog teljesen véletlenül derült ki: a barátom ugyanis azzal kezdte a kimentésem felülvizsgálatát, hogy felhúzott minden épületből egyet, amit még nem látott...

Szóval happy end (meg minden) lett volna, ha a teherautók kijöttek volna a raktárból (a többi robottal nem volt baj, azokat tudtuk vezérelni - az új minerekkel például lejjebb ástuk a kimerült bányákat...). Ezután a végső lökést az adta, hogy embereink kezdték otthagyni a laboratóriumokat, a morál pedig rohamosan csökkent (természetesen ismét nem kaptunk információt, hogy miért).

Ennyi elég volt - szépen abbahagytam a játékot, leültem a Word for Windows elé (azt legalább lehet kezelni) és megírtam ezt a leírást(?).

Az értékelés ennek megfelelően történt:
A grafika elég jó (256 színű módot érdemes beállítani, 16 színűvel értelemszerűen semmi sem látszik, de több színű módoknál is lehetnek problémák). Ha 800×600-as felbontást állítunk be, esetleg lesz helyünk néhány plusz ablak kirakására is. Azt nem értem miért kellett Windows alá írni a programot, ugyanis emiatt irgalmatlan lassú lett...

A hangok is elmennek, bár a narrátor (női) hangja elég idegesítő lesz egy idő után. Ez a megállapítás nem vonatkozik egyes digitalizálásokra - azok pocsékak lettek...

A legnagyobb probléma azonban a játszhatósággal van! Az első pofon a kézikönyv és a help (amit a kézikönyv - kissé nagyképűen - "context-sensitive help"-ként emleget), amelyek katasztrofálisan ROSSZAK. Amit leírnak, arra magától is rájön az ember (ismét kedvenc példám: a gyárban gyártani kell... Kösz...), ami probléma lehet, arról szó sincs (vagy nem ott). Azt már csak

halkan merem megjegyezni, hogy egy ilyen bonyolultságú játékhoz illene "tutorial game" lehetőséget (vagy valami hasonlót) biztosítani.

A kézikönyv azért néhány fontos információt is tartalmaz: megtudhatjuk, hogy a Mars típusú bolygókon a meteorveszély négyszer nagyobb mint a Vénusz típusúakon, valamint hogy a játéknak nincs is igazi végcélja - mindenki addig játssza, amíg akarja (ezt megfogadtam). Persze ezt azért csinálták, mert majd jönnek sorban a különböző bővítő modulok...

Sajnos a szimulációval is komoly problémák vannak: nem tudjuk meg miért halnak az embereink, működik-e a nyersanyagszállítás, miért csökken a morál, miért van 44 munkanélküli tudósom - ugyanakkor áll a labor (minden más nyersanyag volt!) stb. Ezek után már csak apróság, hogy nem történik SEMMI (Bocsánat. Bocsánat. Egyszer fogadnom kellett a helyi újság vezetőjét, egyszer meg leesett egy meteor - egy heti játék után...).

Összefoglalva: tudományos szempontból lehet, hogy remek szimuláció, de játéknak meglehetősen gyenge. Csak nagyon nagy Sim őrülteknek ajánlom...

Pellus

Litil Divil

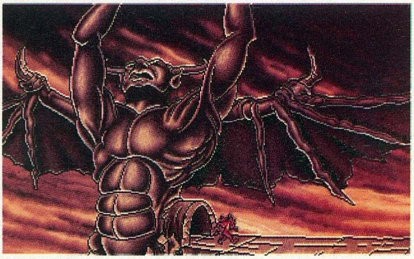
Voltál már ördög? Ha nem, akkor ebben a játékban teljesen beleélheted magad egy ilyen lény életébe. Segíts neki, hogy újra ember lehessen!

Hardware igény:
386/25, 4 MB RAM, VGA, CD-ROM, DOS 5.0

90 %

GREMLIN
PC CD-ROM

Litil Divil



Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy játék, amit úgy hívtak, Litil Divil. Egy napon ez a játék úgy döntött, nem óhajt elsüllyedni a feledés ez alkalommal nem is oly jótékony homályába, így hát fogta magát és megalkottatta önmaga mintájára a Litil Divil CD verziót.

Valószínűleg ekkor még nem is sejtette, hogy ez a tette mekkora gondokat fog okozni egy szegény madárkának, akinek végig kellett nyüstölnie az egész gamét, hogy főszerkesztőjének örömet okozzon. (Aztán persze a szegény madárka készített egy leírást, hogy nagy-nagy szomorúságot okozzon az olvasóknak.) De elég a mellébeszélésből, adjuk át a szót a MESTERnek.

Quaaak, elvtársak! Korunk egyik egyre terjedő betegsége a csökkenő emberi kreativitás. Ez más létformák beavatkozását teszi szükségessé, mint például ennek a leírásnak - mely tudvalevőleg egy ÜGYESSÉGI játékról készült - elkészítését becses személyem jóvoltából.

Szerencsére a csökkenő emberi kreativitás még nem harapódzott el annyira, hogy a Gremlin cég ne küldjön el egy teljes tippköteget a bevezető elején már említett játékról, mely rendkívül pozitív hatással volt végigjátszási képességem kibontakoztatására. E nélkül ugyanis rendkívül kényes problémák adódtak volna, mint például, hogy hogyan adjam be a GURUsoknak, hogy már megint elakadtam. Ezért üdvözöltem névleges főnököm ajánlatát, hogy osszam meg nagybecsű tapasztalataimat a kicsiny földi halandók népes táborával.

A játék folyamán egy labirintus folyosóin kell kóborolnunk ördögöktől származtatható hősünkkel. Mintegy öt szinten keresztül kell kerülgetnünk a csapdákat, elraktároznunk az emberek és számos más lény társadalmának egyik alapkövét, a pénzt, valamint, hogy utoljára a legfontosabbat említsem: egyes termekben feladatokat megoldanunk.

Ezek a feladatok alapvetően két csoportba sorolhatók: nehezek, és még nehezebbek. Már az első szint is bővelkedik a személyünk ellen irányuló tevékenységekben. Ezek egy része csak bizonyos tárgyak megszerzésével, megvásárlásával küzdhető le. Sajnos a tárgyak illetéktelen eltulajdonítására (értsd: lopás) csak elég ritkán adódik lehetőségünk, de azt minden esetben ki kell használnunk. (Nem mintha ez nem lenne magától értetődő.) Nos, talán megkezdhetnénk ezeknek a problémáknak és megoldásuknak a felsorolását.

1. rész: A kezdetek

A Pók szobája: A pók, mint az összes ízeltlábú és egyéb organizmus legfontosabb feladatának a faj- és önfenntartást tartja. Ezért aztán még egy emberi lény sem csodálkozik rajta, hogy az őt érő negatív hatásokra támadólag reagál. Különösen kellemetlen ez esetünkben, hiszen jelenlegi képviselőjük leginkább a gi-

gantikus jelzővel jellemezhető. Szerencsére épp méretei miatt csak korlátozott mozgásra képes, melyet apró, alig fél méteres pókok - nevezzük

őket gyermekeknek - létrehozására és ránkuszítására használ föl. Ezekből a gyermekekből egyszerre ötöt tud kontrollálni az anyapók, de egyikük elpusztítása egy új egyed létrehozását vonja maga után. Ezért - bármely szörnyű is ezt írnom - a destruktív módszerek helyett inkább a kikerülés taktikáját válasszuk. Fő feladatunk egyébként az anyapók likvidálása lesz, melyet a közelben lévő kereskedelmi központban megvásárolható gázhajtású rovarirtó szer segítségével érhetünk el.

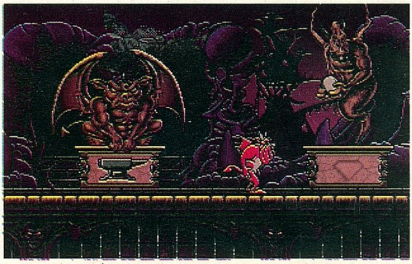
A mocsár: Ezen terület - bármily meglepő is - egy lápban található, a különféle gázok hatására fel-le mozgó köveken átugrálva kell egy tűzokádó fejig eljutnunk, majd azt a boltokban kapható vödör segítségével deaktiválnunk. Megjegyzendő, hogy a fej tűzköpési hajlandóságát elkerülendő, az utolsó előtti kőről ugorjunk vissza egyet, csak ezután folytassuk utunkat.

A platform: Eme terep a levitáció, transzportáció és halottidézés urainak a fennhatósága alá tartozik. A semmiben lebegő sziklákon kell élőholt csontvázak által hajigált lábszárcsontokat kerülgetve, és a transzportációs kapuk adta lehetőségeket kihasználva eljutnunk az egyetlen itt fellelhető tárgyhoz, majd az ennek hatására megjelenő dimenziókapun át elhagynunk a területet.

Az aréna: Ezt a helyszínt tekinthetjük az örök küzdelem emlékművének is. Itt a két küzdőfélen kívül semmi sem található, leszámítva azt a tűt, melyet nemrég vásároltunk a kiskereskedésben és ami kiválóan alkalmas telt testalkatú ellenfelünkben található nagy nyomással rendelkező levegő felszabadítására.

A halál: Itt találkozhatunk a nekromancia egyik ősmágusával. Óvatosan bánjunk vele, mivel ha egy tettünket személye ellen irányuló támadásnak értelmezi, egy csontvázharcost küld ellenünk, mely a teljes megsemmisülésig küzd. Tehát miután megrúgtuk a varázslót, csapjuk szét a csontkollekciót, majd tapossuk meg egy kicsit. Ezt három alkalommal megismételve szabaddá válik a kijárat.

A Szirén: A tengerek mélye hihetetlen csodákat rejt. A mítoszok világa látszik megelevenedni abban a lényben, melynek birodalmába csöppenünk. Ez alkalommal azonban nem zsoltárokat kell végighallgatnunk, hanem egy memóriánkat kis mértékben - emberek esetében nagy mértékben - igénybe vevő játékot kell játszanunk. A szirén által mutatott jelsorozatot kell reprodukálnunk a megfelelő halak hátára ugorva. A feladat egyszerűbbé tehető, ha a jeleket számokkal nevezzük el, és ezt a számsort jegyezzük meg. Pl.: a nagyságjel legyen 267983976, a görbe vonal pedig 65357644.



A kemence: Jelenlegi feladatunk a tárcsák megfelelő elfordításával a lángnyelv útjának biztosítása a kötél felé. Ebben egy csiga-szerű lény akadályoz minket, akivel gyengéd oldalba rúgással közölhetjük azirányú óhajunkat, hogy hagyjon minket békén.

2. rész: A folytatás

Az áldozat: Ezt a küldetést főként a hím egyedek számára tervezték, lévén, hogy célunk a megfelelő kötelek meghúzásával szabad út biztosítása egy lekötözött nőstényegyed felé. Sajnálatos módon a további teendők csak a nő kiszabadítására korlátozódnak, nem pedig egy jó kis... beszélgetésre. A programozók szerint ennek az az oka, hogy a férfiak számára halálosan unalmas lehet egy 70 alatti IQ-val rendelkező lény (értsd: nő) kommunikációs tevékenysége.

Bob: Eme terület leginkább a felhasználás során értéktelenné vált anyag (értsd: szemét) jelzővel illethető. Három keskeny, helyenként omladozó pallón kell eljutnunk a kijáratig, elkerülve a pattogó tűzgolyókat, valamint a kizárólag minket akadályozó békaszerű lényt. Rendkívül kellemes szórakozás, nem árt előtte kimenteni a játékállást.

A sárkány: A sárkányoknak már számtalan formája megjelent a különféle történetekben. Ez a jelenlegi a tűzokádó, a kincsét szerencsére nem túl éberen őrző kategóriába sorolható. Minden esetre az orrlyukaiból előcsapó lángnyelvek elvágják az utunkat a továbbhaladástól. A helyszínen föllelhető ékkövek jól irányzott elhajításával azonban a légzőszervek ideiglenesen elzárhatók, ami a lángok kihunyását vonja maga után.

A koponya: Ez az utcákról és kétes szórakozóhelyekről oly jól ismert itt a piros játék

némileg stílszerűbb változata. Az egyetlen különbség, hogy itt a gép nem minden esetben csal.

Az aréna: Ez alkalommal egy jól fejlett két lábon járó kecskével kell megküzdenünk, melyhez némi segítséget nyújt a Skála-áruházakban kapható harci balta.

A boszorkányok: Feladatunk két részre oszlik: elkészíteni egy bizonyos varázsfőzetet, valamint annak hatásait magunkon viselve elhagyni a szobát. A főzet a piros, zöld, kék komponensek összekeverésével állítható elő, mely elfogyasztása után egy időre hörcsöggé változtatja főhősünket, ami tudvalevőleg annak az átkozott macskának a kedvenc tápláléka a boszorkányok lábánál. Ezen okból kifolyólag nem árt sietni a kis kijárat felé.

A buborékok: Egy különleges, magas hőfokú és alacsony tömegű közeg hatására, egy szakadékban az ég irányába levitáló buborékok jelentek meg, mely terület ennek hatására a helyi lakosok kedvenc szórakoztatási központjává vált. Ezeken a gömbökön haladva juthatunk át a túlsó oldalra. E tevékenység közben - mintegy mellékfeladatként - meg kell szereznünk egy az időnként a gravitáció húzóerejének megfelelő irányba haladó tárgyat is.

3. rész: A folytatásabb

Mint középső szint, ez elég közepesre sikeredett, az alapvető pénzszerzésen kívül csupán egyetlen feladatunk van: egy három részből álló úthálózatban időnként fellelhető kapukon belépve három tárgy megszerzése.

4. rész: A befejezés (mivel innét már szinte lehetetlen a továbbjutás.)

A lézer: Egy bizonyos szabályszerűséggel megjelenő és eltűnő talapzaton kell átjutnunk a Semmi fölött egy teniszütőig, miközben el kell kerülnünk a kristályok és egyéb szerkezetek segítségével gerjesztett lézersugarakat. Azok számára, akik még ezek után is folytatni akarják a játékot, prezentálhatok egy útvonalat, arra viszont minden lénynek magának kell rájönnie, hogy melyik irányt jelentik a jelölések.
A teniszütőhöz: FJFBFFJJFFFBBB-JFBFJF, vissza: LJLLBBLBBLLLJJJL-LBLL. (Az indulás megkezdésének időpontjától függően a visszafelé vezető út lehet az odafelé vezető ellentétje is.)

A láva: A számítógépek hőskorában többek között Frogger címen jelentkező játék egy renovált változatát kell teljesítenünk. Folyamatosan érkező, időnként változó sebességgel egymásnak rohanó és egymást arrébb taszító kőlapokon ugrálva kell átjutnunk a lávafolyam túlsó oldalára, valamint megszerezni a bizonyos időközönként megjelenő kulcsot.

A sötét szoba: Ha valamely az emberi képességeket messze felülmúló, vagy talán cheat-tel rendelkező lény esetleg eljutott volna idáig, annak itt egy zseblámpára lesz szüksége, lévén, hogy a helyiség sokmindennek nevezhető, csak világosnak nem. Egyébként kapcsolókat kell átállítanunk, hogy mindegyik jobb állásban legyen. Ebben akadályoz minket a számtalan gödör, melyek a már említett kapcsolókkal iktathatók ki, valamint a

folyton a nyomunkban, pontosabban nyomunk alatt mászó földlény, mely minden alkalommal megjelenik, ha egy területen pár másodpercnél tovább várakozunk. Ez utóbbit folytonos mozgással könnyen el lehet kerülni.

Az aréna: A megszerzett teniszütővel kell játszanunk egy partit a klasszikus labdajáték szabályai szerint. A szürke labdát a le, a zöldet a föl, a kéket a jobbra, a fehéret a balra irány lenyomásával kell visszaütni a szerváló játékosnak úgy, hogy a labda lehetőleg egyenesen az ellenfél gyomrába érkezzen vissza.

Az óra: Főhősünk viszonylag kis ügyességet igénylő feladat elé érkezett: szemgolyókat kell dobálni három, egy fán forgó koponya szemüregébe, miközben két goblin dezintegráló leheletét kell elkerülnünk. Ezt nem túl nehéirányba kell elmozdulnunk a

fénysugár megpillantása idejében.

Solitaire: Nos, eme terület bizony komoly fejtörést fog okozni még azon félisteni tulajdonságokkal felruházott káoszhívóknek is, kik idáig eljutottak, ezért aztán tanácsom az: indulj el valamerre, aztán majd meglátjuk mi lesz belőle. Nem mintha én (ÉN) nem lettem volna képes, eme számomra semmi kihívást sem jelentő probléma megoldására, csakhát a feladat oly kicsiny volt, hogy tudatom a permanens amnézia hatásköre alá vonta, hogy ne is dühítsem magam e gyermeteg semmiséggel.

A szakadék: Újfent egy Frogger stílusú rész következik, ahol fő célunk a platformokon elhelyezkedő kapcsolók aktiválása lesz. Az esetleges támadó szándékú egyedek ellen a védekezési taktikát alkalmazhatjuk, mely elhajlásban nyilvánul meg a fegyvereik elől.

5. Rész: A megnyerés (de olyan, mintha nem is lenne. Ezt már úgysem csinálja meg senki (isteni ÉNemen kívül, természetesen.))

A sakk: Rendkívül egyszerűen teljesíthető terület. Egy sakktáblán tetszőleges irányba haladva kell bombákat elhelyeznünk olyan módon, hogy a minket üldöző ellenfél a detonáció pillanatában épp az aktuális mezőn tartózkodjon.

A rodeo: feladatunk itt három részből áll: a mechanikus eszközök által mozgatott hím szarvasmarha-imitáció hátán lovagolva kell a nyeregben maradnunk. A három feladat:

1. Azon esetben, ha a bika fara a vízszintestől fölfelé tér el, a feje pedig lefelé, a le iránygomb megnyomása.
2. Ellenkező esetben a föl iránygomb megnyomása.
3. Eme tevékenység folytatása, mígnem az összes patkó el nem tűnik a hátunk mögül.

A kert: Alapvetően nem sokban különbözik az első pályán lévő platformszobától, azzal az eltéréssel, hogy a kezdéshez szükséges egy locsolókanna, valamint bizonyos platók esetenként - a rájuk ugrástól számított egy másodpercen belül - felfedik húsevő növényi mivoltukat előttünk. Cél: kijutás egy kapun át, mely lehetőleg ne a bejárat legyen.

A bár: A rodeo alkalmával megszerezhető felszerelés felhasználására nyílik lehetőségünk. Első lépésként le kell lőnünk a pult mögül pusztító erejű lövedékeket ránk zúdító lényt, azon ritka alkalmak egyikekor, mikor előbújik rejtekéből, hogy felénk nyújtogassa beszéd és táplálkozási funkcióinak egyik lényeges szervét (értsd: nyelv). A második célpontunk az első likvidálásakor megjelenő csontváz lesz.

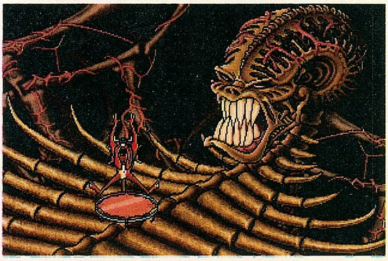
A medúza: A mítoszok rettegett alakja most minket is megpróbál szoborcsoportja részeivé, illetve hüllő szolgáinak, a kígyóknak eledeléül fölhasználni. Ezt elkerülendő, a klasszikus megoldás egy némileg módosított változatát alkalmazva egy pajzzsal vissza kell vernünk a felénk küldött lövedékeket. A lövedékek és kígyók intenzitása egyenesen arányos a medúza által elszenvedett sérülések számával.

Az igazi sötétség: Feladatunk azonos a negyedik részben lévővel, az egyetlen különbség az, hogy a vizuális érzékelésünk egy keskeny fénysávra és az időnkénti felvillanásokra korlátozódik.

A démon: Eme helyszínen egy primitív antigravitációs eszközt felhasználva kell fogplasztikai beavatkozást alkalmaznunk egy démonlordnál. A tűzgomb lenyomásával nekifutva, majd ismételt tűzre elrugaszkodva és a dobbantó közepéről továbblendülve kell szétrúgnunk az említett fogakat.

Az aréna: A végső összecsapás. A destruktivitás csúcspontja. A vérengzés itt már olyan gigantikus méreteket ölt, hogy a teendők részletezése teljesen fölösleges.

Végezetül szeretnék pár szót szólni a játék rám gyakorolt hatásairól. Mint már említettem, eme játék sok tekintetben kitűnik a többi program közül, így a főszereplő animációs fázisainak számában is, tekintetbe véve, hogy szinte minden szobában vannak bizonyos speciálisan ott alkalmazható mozdulatok. De a fő jellemvonása, ami minden tisztességes kaotikus lény lelke helyét mély gyönyörűséggel tölti el az, hogy nincs mégegy ilyen antiszociális program. Ennyiféle elhalálozási mód még nekem sem jutna azonnal az eszembe, pedig ebben - mint minden egyébben is - felülmúlhatatlan vagyok. Az esztelen pusztító erő eme garmadájának felsorakoztatását egyedül azon tény csökkentette minimális mértékben, hogy a grafikai és egyéb megvalósítások úgymond "kegyetlenül poénosak". Elnézést eme kifejezésért, de ezt egy alapvetően jó jellemű személyiségemtől idéztem, melyet csak azért nem iktattam még ki, hogy elrettentő például szolgáljon társai számára.



A bevezetőt is készítő idegen megjegyzése: Elnézést kérünk azoktól az olvasóktól, akik esetleg túlontúl intellektuálisnak, tudományos hangvételűnek találták eme cikk stílusát, de ez annak tudható be, hogy szegény madárkánkat annyira megviselte ennek a gonosz játéknak a végigszenvedése, hogy személyisége azonosult a Dűne sorozatban olvasott Leto istenével. Ezen probléma elterjedésének megakadályozására közlünk egy cheat-et: a játékot Divil MEANING-gel indítva, majd a játék közben a Shift T-t lenyomva feltöltődik az energiánk.

Created By
IM Rainbird

DRAGONSPHERE

Meseszerű kalandozás King Quest- stílusban. Nagyon szép grafika és jó történet párosul a Rex Nebular-ban már megismert rendszerrel.

Hardware igény:
386SX/25, VGA ,
CD-ROM

MICROPROSE
PC CD-ROM

Dragonsphere

A Microprose, látva a nagy kalandjátékgyártó software-cégek, mint a LucasArts sorozatos sikereit, megirigyelte azt. Tavaly jelentették meg első ilyen programjukat, a Rex Nebulart, mely hamar népszerűvé vált. Ezt követte az Operaház fantomja- szintén siker, és végül most a Dragonsphere. Itt a korábbiakkal ellentétben egy mesevilágban játszódik a történet. Lássuk hát!

1. Miután egy rövid ideig beszélgettél a királynővel (légy barátságos!), eljött az idő, hogy hősként viselkedj. Az egyetlen dolog, amit a szobában meg kell vizsgálnod, egy könyv az éjjeliszekrényen, tele szerelmes versekkel. Olvasd el - fontos, hogy később is emlékezz a benne írtakra! Majd menj kelet felé a királynő hálószobájába.

2. A királyi hálószobában pontokat gyűjthetsz azzal, ha elolvasod a királynő naplóit. Az egyiket húsz évvel ezelőtt írta (benne egy boszorkány átka miatt, biztonságodért aggódik).

3. Egy hosszú folyosó választja el a két hálószobát a bal oldalon levő tanácsteremtől, és a jobb oldali bálteremtől. Menj a tanácsterembe!

4. A tanácsteremben vizsgáld meg a könyvespolcot, légy különös tekintettel a középen elhelyezkedő könyvekre. Húzd ki ezeket a könyveket és a jobb oldali faliszőnyeget, ezáltal egy titkos ajtó tárul a szemed elé. Sajnos, erről az oldalról le van pecsételve, nem tudod kinyitni, menj át a bálterembe!

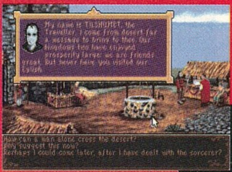
5. A bálteremben az elmúlt éjjel lezajlott ünnepség nyomait találod, a szobalány éppen a padlót sikálja. Gyűjtsd be a bal oldali asztalon lévő kupát és a csontot, ami a padlón jobb oldalon fekszik. Beszélj legalább ötször a szobalánnyal, aki nagyon örül majd figyelmességednek. Menj a trónterembe!

6-7. A kandalló párkányán megtalálod a Dragonsphere (sárkánygömb) másolatát, amit mágia hozott létre. Tekintsd meg közelről! Bátyád, MacMorn jön be a terembe; ő egy aljas gazember, ne is szentelj figyelmet neki! Ezért is pontokat fogsz kapni. Ha ő elhagyta a termet, menj át a tanácsterembe!

8. Édesanyád és feleséged már várnak, hogy beszélhessenek veled. Miután befejezték a beszélgetést, az asztalon hagynak neked egy kardot és egy követ (Shildstone). Az asztalon látsz még egy papírtekercset, melyet az ülésező nemesek hagytak hátra. Olvasd el, és menj a várkapuhoz (Check-Point)!

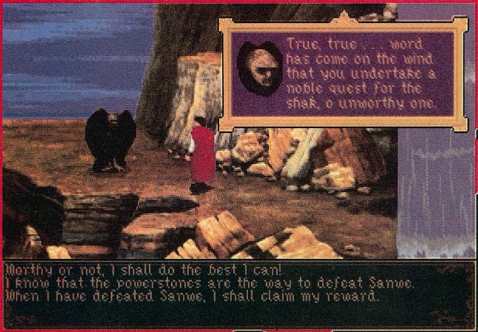
9. A kapunál először a bal oldali első standnál lévő emberrel (=alakváltoztató) beszélj! Érdeklődj az álombarlang felől! Legyél barátságos, és ígérd meg neki, hogy felkeresed az ő vidékeit, amilyen hamar csak lehet. Menj a jobb oldalon levő piacstandhoz, és beszélj a kereskedővel! Érdeklődj nála gyümölcsök iránt, ő dinnyét és vizet fog adni neked. Szólítsd meg a Szoptuszt, akit Tilsumetnek hívnak. El fogja mesélni neked, hogy a jövendőmondók fontos dolgokat derítettek ki a sorsodról. Ígérd meg neki, hogy a küldetésed befejezése után azonnal meglátogatod az országát, erre ő egy régi példabeszéddel felel: "Ha nem készülsz fel, túl későn érkezel!" Ez a rejtélyes mondat utalás arra, hogy küldetésed teljesítése érdekében fel kell majd keresned országát. Beszélj még egyszer a kereskedővel és a tündérrel, mielőtt a világtérképen tovább vándorolnál kelet felé.

10. A világtérképen láthatóak azok a távoli országok, melyeket talán meg fogsz látogatni. Nincs előírva, milyen sorrendben menj el a különböző országokba. Ha viszont eldöntötted, hová mész először, akkor már az egyik fajta végigjátszás útvonalát kell követned. Ebben a leírásban az első állomás Slathan Ni Patan, az alakváltoztatók országa, ezt keresd fel elsőként.



11. Mielőtt bebocsátást nyernél ebbe az országba, több őr állja majd utadat. Ragaszkodj hozzá, hogy engedjenek át,cserébe ezért kínálj fel nekik valamit. Adj nekik egy tárgyat, és mondd nekik, hogy azt a visszaútnál vissza fogod kérni. Ha egy alakváltoztató megölne téged és felvenné az alakodat, nem fogja tudni, hogy az őröknél hátrahagytál egy tárgyat-nem fogja azt visszakérni. Ha ez történne, az őrök azonnal megölik a csalót. Téged viszont tovább fognak engedni, így folytathatod utadat.

12. Egy tóhoz érkezel, melyben egy hatalmas szörny él nagy fogókarokkal. Dobd bele a ta-



nácsteremben kapott követ a tóba, a keletkező gömb foglyul ejti a szörnyet. Vedd fel a vízparton fekvő karjait, és menj tovább!

13. Egy bölccsel találkozol, aki egy kőfalon ül. Addig beszélj vele, míg egy követ (Polystone) ad neked. Menj az álmok barlangjába!

14. A barlangban egy furcsa képsorozat található. Mielőtt elhagynád a barlangot, fogsz kapni egy babát. Menj vissza a bölcshöz, beszélj vele még egyszer, de nehogy kelet felé indulj tovább! Belerohannál a Zöld Szörnybe, aki csak alakváltoztatókat enged tovább. Menj vissza az őrökhöz, és kérd vissza a tárgyadat! Ezután menj vissza a főtérképre, úticélodul válaszd ki Brynn-Fannt, a tündérek országát.

15. A tündérek közül először egy gunyoros kedvű koboldddal találkozol, aki a labirintus bejáratát őrzi. Beszélj vele! Gúnyos megjegyzéseire vágj neki vissza! Egy idő után feladja és átenged.

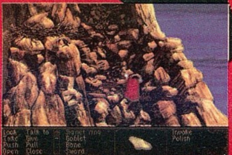
16. Ha ezen a szakaszon balra mész, akkor meghalsz! Meg kell találnod a Ralph nevű koboldot. Beszélj vele! Kérdezd meg tőle, biztonságos-e itt az áthaladás. Teljesen mindegy mit válaszol, hisz így már át is jutottál a túloldalra.

17. Szemtől szemben állsz a pillangókirállyal, aki az óriásgombán ül. Ki fog kérdezni, hogy kitalálja, hogy tetszik neked a pillangó-logika. A kérdések és a válaszok a következők:

1. Mi szeretnél lenni? - Valamilyen ember.
2. Mit jelent az, hogy Callash? - Nem tudom.
3. Hogyha Sohan nőt jelent, mit jelent az, hogy Trasohan? - Bosszúság.
4. Hogy hívnak téged? - Callash.
5. Mi történne, ha megennéd ezt a békaszart? - Nem ízlene.

A király neked adja a hatalomkövet, és még néhány kérdést tesz föl. Válaszod bármi lehet, ami NEM a következőképpen szól:

1. Az egy ellenséges faj.



2. Tündérek.
3. Ne legyünk elfogultak!

Ha ezeket a kérdéseket is megválaszolod, a király ad egy kis bábot. Végezetül meg kell találnod a kristályvirágot a bal oldalon, ezt is vidd magaddal! Menj vissza a világtérképre, onnan tovább a Soptus Ecliptus sivatagba!

18. Menj keleti irányba, amíg a sivatag közepén egy magányos árussal találkozol.

19. Beszélj az árussal. Az első kérdésre NEM-mel, a másodikra IGEN-nel válaszolj! Megadja az oázishoz vezető út leírását. A SHAB északra, FALLA délre, ECLIPTUS nyugatra, POPO "és"-t jelent. Kövesd az utasításait a sátortól indulva, így el fogod érni az oázist, ahol a jövendőmondók ülnek. És még valami. - Ha még nincs csortod, fogj egyet az áruséból!

20. Az oázisnál beszélj a jövendőmondóval, és emeld föl a sárga hatalomkövet! Beszélj az őrrel a bal oldalon, és meg fogja engedni, hogy belépj a sátorba.

21. A sátorban beszélj az ott ülő úriemberrel, dicsérgesd őt. Egy hastánc lesz a jutalmad. Ezután meg fog kérdezni , hogy szeretnél-e vele játszani. Válaszolj IGEN-nel!

22. A játék nagyon egyszerű, nem tudsz benne veszíteni. Meg kell tippelned, melyik színt fogja kihúzni a zsákjából. Négy szín van, minden színből 12 db drágakő. Ha eltalálod a színt, pontot kapsz. Aki először összegyűjt 16 pontot, az nyer. Minden megnyert játékért kapsz a férfitől egy díjat, ami a küldetésed teljesítéséhez létfontosságú. Játssz addig, amíg 3-szor te győzöl! Egy ragadós, mézes-datolyás török édességet, egy rubin gyűrűt és egy aranyszobrocskát kapsz. Menj ki a sátorból, beszélj a jövendőmondók-

kal, akik tudomásodra hozzák, hogy egy mágikus csontra van szükséged ahhoz, hogy a szellemrepülőgéphez juss. Menj vissza a világtérképre, a magastoronyba (Hightower)!

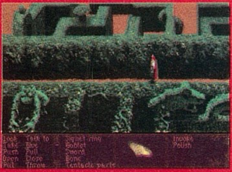
23-24. Automatikusan átjutsz a hegyet körülvevő fátylon, eljutsz a hegy lábához. Megjelenik Llanie de Summer, és felajánlja segítségét. Utasítsd el barátságos ajánlatát, de fogadd el az amulettet, amit ajándékba ad neked. Légy barátságos, de határozott! Búcsúcsókja után menj tovább balra!

25. A vízesés alatt egy barlangot látsz, de mielőtt bemennél, gyűjtsd be a víztől balra található aranyrögöket!

26. Beszélj a barlangban a telepessel! Mivel még nincs hatalomköved, nem tudsz megküzdeni vele. Ezeket előbb meg kell még szerezned. Menj vissza a hegy lábához, mássz fel a sziklákra!

27. Félúton a hegynek fölfelé egy madárfészket találsz a sziklán. Gyűjtsd be a tollakat, melyek körben fekszenek, és mássz tovább, míg egy útra nem találsz.

28. Ha eléred a csúcsot, ismét találkozol Llanie-val, azonban egy szörny is megjelenik; fogd a kardod és támadj a szörnyre! Lelök téged az útról, ekkor Llanie támad a szörnyre, és a szakadékba taszítja. Menj tovább balra!



29. Egy magát SHAK-nak nevező óriásmadár állja utadat. Beszélj vele egy ideig! Azt mondja, hogy addig nem enged át, míg a feladatodat nem teljesíted. A vízesésből vegyél egy kevés iszapot, és mássz fel a hegytetőre, hogy a magastornyot (Hightower) elérd.

30. Menj be a Hightower bejáratán! Az indák körbevesznek és a falhoz nyomnak. Több kérdést tesznek fel, mielőtt továbbmehetsz. Az első kérdésre a válasz: vörös, a másodikra: láb, a harmadikra: egytálétel-marhahússal. Átmehetsz az ajtón.

31. A torony első termében egy óriási szem állja utadat, ami nem enged be téged az innen nyíló szobákba. Dobd rá az isza-

pot, és oda mehetsz, ahová akarsz. Menj jobbra a varázsterembe!

32. A szobában vedd fel a zenedobozt és a Vortex-követ, melyek a jobb oldali beugróban találhatók. Menj tovább jobbra a következő szobába!

33. Ebben a szobában használd a Vortex-követ, hogy a kötél varázserejét elvedd. Vedd fel az üveget és az asztalon álló üveget. Helyezd az üveget az asztal közepén fekvő fémlemezre, és tekerj egyet az üveg fölött lévő tárcsán! Az üveg megtelik savval. Fogd meg, és menj el a szoba sarkában levő ketrechez! Nyisd ki, és vedd ki a döglött patkányt! Tedd be a hűtőszekrénybe! A patkány meg fog fagyni. Vedd ki! Menj vissza abba a terembe, ahol a nagy szem volt, majd onnan balra.

34. Eljutsz a felvonóhelységbe. A falon található gombok irányítják a liftet, amelyik a felső szintre, vagy a pincébe tud menni. Menj felfelé!

35. Tedd a megfagyott patkányt a jobb oldali kijáratra, hogy a fémet lehűtsd. Helyezd a fogókarokat a talajra és a Teleport eltűnik a bejáratból. Menj vissza lefelé, használd a liftet, és menj vissza a lifthelyiségbe!

36. Fogd a fáklyát a börtönben, majd borítsd ki a sarat a padlóra! Kösd a kötelet a keletkezett luk melletti lánchoz! Menj vissza a lifthez, és menj a legalsó szintre!

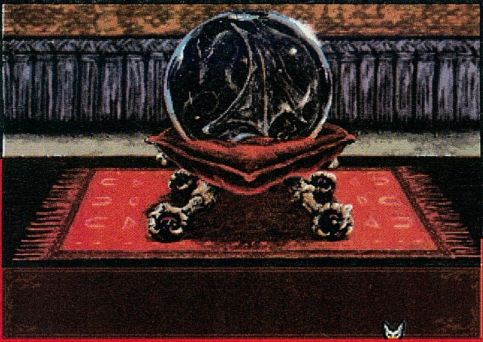
37. Menj a kőpadlós kamrába! Hagyd itt a fáklyát! Ne menj rá az izzó kék padlóra, mert azonnal meghalsz. Menj az alsó liftszoba mellékhelyiségébe!

38. Menj le a lyukon keresztül, és így be tudod gyűjteni lenn a követ anélkül, hogy megpörkölődnél. Menj a legfelső szintre a vízesés-géphez!

39. Fektesd a teleport ajtót az ablakba, a folyosón elég víz fog folyni, hogy a futó-padlót lehűtse.

40. Menj végig a pallón és a végén menj be a szobába, ahol a boszorkány vár rád.

41. A boszorkányteremben beszélj a boszorkánnyal! Egy varázsigével fel fog "ragasztani" a



falra, és kezdi tőled elvenni az összes hatalom-kövedet. De lesz egy szünet, amiben egy gyors cselekedetet végre tudsz hajtani. Használd ki az alkalmat! A Poly-kővel tudod utánozni a kék hatalom-követ. A boszorkány azt hiszi, hogy ez a valódi kő. Lesz még egy szünet, amiben az erőkövet a gömb bűvkörébe kell dobnod. Ezzel megsemmisíted a boszorkányt.

42. Egy rövid mesemondás után begyűjtheted a földről a fekete gömböt, és a fal bal oldaláról a térképet. Megváltozik a külsőd, most már nem úgy nézel ki, mint egy király. Egy alakváltoztató lettél, ettől kezdve reszkethetsz az életedért. Menj vissza a Hightower alatti hegyhez!

43. Menj el a telepes barlangjához! Beszélj vele, hogy megtudj valamit a gyógyítóerőkről. Llanie elterülten fekszik a teremben (komoly beteg, miután legyőzte a szörnyet), meg kell mentsed őt.

44. Menj vissza a Soptus Ecliptusba és az oázisba! Beszélj az őrrel és győzd meg, hogy te vagy a király. Be fog engedni ismét, hogy beszélhess a kalifával.

45. Menj fel a kalifához, és mondd meg neki, hogy te a király egy barátja vagy. Meg fog kérdezni, hogy akarsz-e mégegyszer játszani vele. Természetesen válaszolj IGEN-nel! Játssz vele addig, míg párszor nyersz. A legyekkel teli üveget és a Soptus Soporific nevű italt kell megnyerned. Miután átadta az italt díjként, igyatok mindketten egyet. Nagyon berúgsz és meghalsz, ha nem használod föl a babát magadon gyógyításként. Menj ki a sivatagból a világtérképre, majd Slathan Ni Patanra!

46. Mikor elérsz az őrhelyre, az őr mindaddig nem fog továbbengedni, amíg nem adsz neki valamit. Kínáld fel neki a Soptus Soporificet! Mindaddig nem iszik belőle, amíg te le nem nyelted az első kortyot - tehát igyál! Az őr megkóstolja - használd a babát, hogy megóvd magadat a haláltól! -, nézd meg az őrt, amint a földre esik! Folytathatod tovább az utadat. Menj el ismét az álmok barlangjába, hogy kiderítsd a folytatást! Miután körülnéztél a barlangban, menj a Zöld Szörnyhöz!

47. A szörny mindaddig nem enged tovább, míg a formaváltoztató hatalmadat - néhány átváltozást - meg nem mutatod. Használd a babát, hogy meggyógyítsd a szörnyet, így be fog engedni a faluba.

48. A faluban beszélned kell a nővel. A múltadról fog mesélni, és elárulja a valódi nevedet: PID. Az átváltozás-gyűrűdet visszaadja neked, amelynek segítségével több más lénnyé is átváltozhatsz. Ha befejezted a beszélgetést, menj vissza a világtérképre és Brynn Fannra.

49. A legyekkel "felfegyverezve" meg tudod szerezni a koronát, melyet a békák őriznek. Nyisd ki a léggyel teli üveget! A legyek ki fognak szabadulni, s míg a békák a legyek elkapásával lesznek elfoglalva, te megszerezheted a koronát. Irány vissza

a világtérképre! Menj a vár alatti hegyhez, be a telepes barlangjába!

50. Állíts elő a barlangban egy újabb mágikus csontot úgy, hogy a csontot a fészekből származó tollakra helyezed. Ezek egy újabb tárgyat hoznak létre, amit rész-csontnak hívnak. Használd a Vortex-követ, hogy varázserőt kapjon a csont. Így egy újabb mágikus csontot készítettél. Érintsd meg vele Llaniet, és beszélj vele! Állíts össze egy verset a szavakból! Te egy rózsa vagy, de mégsem, hisz nem nyílt még ilyen világos rózsa egyetlen országban sem. Gyógyítsd meg Llaniet, és ébreszd fel! Egy pergament ad neked, amire egy név van írva. Ez a név fogja lefegyverezni a szörnyet a katakombákban, amelybe a királyt rejtették. Mássz vissza a hegyen addig, ahol a madár utadat állta.

51. Menj Shakhoz! Használd a kardot a madárbábon! Ezzel egy furulyát készítesz. Fújj bele, amivel egy sípoló hang keletkezik. Menj balra!

52. Az oszlopokon megfelelő sorrendben kell végigmenni, különben halálra zúzod magad a mélységben. Használd a boszorkányszobában talált térképet, hogy megtaláld a helyes sorrendet. Hogyha átjutsz a túloldalra, akkor el tudod hozni a fészekből az övet. Ezzel az övvel könnyedén tudsz nagy magasságokból leszállni anélkül, hogy megsérülnél. Menj a Soptus Ecliptus sivatagba, vissza az oázisba!

53. Beszélj a jövendőmondókkal, és add oda nekik a mágikus csontot, cserébe ők eljuttatnak téged a szellemrepülőgépre.

54. Menj kelet felé a szellemrepülőgéphez!

55. Egy logikai játékhoz jutsz, ami lebegő lemezekből áll. Ezeken megfelelő sorrend alapján kell átjutni, nehogy szörnyű ha-

lált halj! Hogy sikerüljön átjutni a másik oldalra, használd a boszorkányszobában talált térképet! Tanuld meg kívülről, hogy megtaláld a helyes utat a lemezek között! Egy kígyókkal teli helyre jutsz.

56. Hogy a kígyókon túljuss, használd az átváltozó-gyűrűt, így egy kígyóvá változol. Így át tudsz kígyózni a gödör fölött, és eléred a másik oldalt. Menj a következő helyre!

57. Ebben a teremben egy óriási madár van, akit Roc-nak hívnak. Néhány mágikus szőlő is található, melyek fölötted lebegnek. Távolítsd el róluk a varázslatot a Vortex-kővel! Így nem fognak újból kinőni, miután Rock megette őket. Várd meg, míg befejezte a táplálkozást, add neki a datolyát amit a kalifa sátrában nyertél. Amíg a da-

tolyát rágja, fuss oda a fészekhez, és gyűjtsd be a tojást! Cseréld ki a boszorkány tornyából származó fekete gömbbel, majd menj vissza nyugatra! A jövendőmondók a biztos talajra visszajuttatnak majd téged, ideje, hogy visszatérj Callahach várába. Idézd fel a győzelmi gyűrű hatalmát, így a várkapu elé jutsz.

58. Mielőtt bárhová is mehetnél, egy nő, az örök vezetője, utadat állja. Ismerd el, hogy egy alakváltoztató vagy, de mi köze van neki ehhez? Mondd meg neki azt is, hogy a király és anyja gonosz; kérdezd meg, mit adj cserébe, hogy beengedjen. Mihelyt egy pillanatnyi szünetet tart, gyógyítsd meg a babával! Be fog engedni téged. Gyorsan ugorj bele a kútba!

59. Mivel felszerelkeztél a mágikus övvel, nem túlságosan gyorsan érsz talajt. A titkos katakombákban landolsz, ami a vár tanácskozóterme mellett van. Vedd fel a különleges pénzérmét a trónról a folyónál, használd az átváltozó-gyűrűt, hogy fókává változz. Merülj el a folyóban és ússzál délfelé!

60. Az árral haladva megtalálod a királynőt egy börtönbe zárva. Beszélj vele, majd ússz vissza a kút alatti részre! A folyó másik oldalán szállj ki, tekints bele a kristálygolyóba! Idézd fel a golyó hatalmát, és vedd magadhoz a megjelenő drágakövet! Mássz le a talajon lévő lukba!

61. Egy terembe kerülsz, ami teli van tőrrel. Ezek akkor tűnnek elő, ha a lépcső elkezd felemelkedni. Hogy ezt megelőzd, tedd rá a lépcsőre a kalifától nyert aranyszobrocskát! Menj balra, akkor nem záródsz be.

62. A sötétség szörnyetegének termébe kerülsz, nehogy elmenj mellette, mert feldühödik, és egy darabban lenyel. Mielőtt elmész mellette, fel kell olvasnod a pergamenen levő írást, hogy a bestia vinnyogva a sarokba húzódjon. Menj tovább a következő terembe!

63. Itt megtalálod a királyt, akit egy átok fogva tart. Használd az átváltozó-gyűrűt, hogy medvévé változz, rázd meg a királyt, és add oda neki a lélektojást, hogy ismét életre keljen. Hagyd el a szobát, így egy lépcsőházba érkezel.

64. Hogy kinyisd a titkos ajtót, nyomd meg a gombot a falon és a korona külső részén! Menj balra a tanácskozóterembe, ahol a király testvére és az anyja várnak.

65. MacMorn-nal kerülsz összetűzésbe. Használd először a gyűrűt, hogy medvévé változz. MacMorn varázsigéhez folyamodik, hogy visszaváltoztasson PID-dé. Támadd meg a karddal, amire ő csak nevetni fog. Ezért vedd elő végül az amulettet, idézd fel hatalmát! MacMorn meghal, már csak az anyakirálynő van hátra. Megfenyeget, hogy ráuszítja a hadsereget, és megöl, ha nem teljesíted a feltételeit. Ekkor megjelenik Llanie, aki rábírta a hadsereget, hogy átpártoljanak a te oldaladra, így legyőzted az anyakirálynőt is, élhetsz békében, nyugodtan tovább.

Ennyi volna a játék. Megnyerés...

Charlie

MANIAC SPORTS

Ismét egy Windows alatt futó opusz. Ha sok RAM-od van akkor még elviselhető sebességgel fog futni.
Kár érte. Igazán megírhatták volna jobban is.

Hardware igény:
386DX-33, 4 MB RAM, SB, SVGA, CD-ROM, Windows 3.1

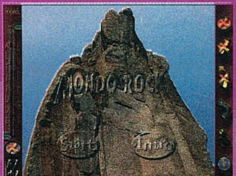
59 %

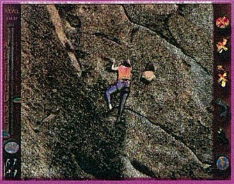
SOFTWARE TOOLWORKS
PC CD-ROM

MANIAC SPORTS

A következőkben bemutatásra kerülő CD-ROM a Software Toolworks multimédia sorozatának eddig megjelent tagjai közül talán az egyik legjobban sikerült darab. A külföldi szaksajtó eléggé negatívan értékelte a programot, pedig szerintem a maga nemében kiváló és ebben a témakörben nemigazán lehet ennél jobbat csinálni. A másik fele a dolognak, hogy nem kis munka volt összeszedni hozzá az anyagot (később kiderül, hogy ezt miért írtam). A programozók beleötvöztek egy kis könnyedséget, egy kis játékosságot is a programba, talán ezért nem tűnik a felhasználónak száraz, bemutató jellegűnek a dolog.
Ennyi bevezető után kellene a cikk tárgyáról is írni valami konkrétumot. Nos. Elindítás után megjelenik egy figyelmeztetés arra vonatkozóan, hogy ha valaki a programot végignézte és utána tele van kalanddal (mint egy karatefilm után a moziból kijövet), akkor egy kicsit vegyen vissza hirtelen megindultságából, mert a bemutatott sportok tényleg veszélyesek, profi tudást igényelnek (pl. ne szaladjon kötelet venni, hogy aztán megmássza a Gellért-hegyet).

Ha ezen a részen túljutottunk, akkor nemsokára a címképernyőt tekinthetjük meg. Itt két lehetőség közül választhatunk:
First Timer - kezdés kezdőknek.





Vet - kezdés azoknak, akik már látták a programot.

A két menüpont abban különbözik, hogy a haladókat nem untatja a program a különféle instrukciókkal. Itt tűnik fel először Scotty barátunk (remélem jól értettem a nevét), és elmagyarázza az amúgyis nyilvánvaló dolgot a két pontról. Hatalmas önbizalmunkra és a technikai sportokban szerzett mérhetetlen tapasztalatunkra hagyatkozva válasszuk most a **First Timer** pontot. A következő képen egy földgolyót láthatunk, rajta a különféle sportokat jelképező "ikonokkal", a kép jobb szélén pedig a toolbar-t vehetjük szemügyre. Felülről lefelé haladva a következő dolgokat lehet előcsalogatni az ikonok segítségével.

Paradicsom - visszalépés az adott helyszínről az előző képernyőre.
Gázpedál - ez a grafika és a hang lejátszási sebességére van hatással (nem találtam az értelmét).
Spray-doboz - összefirkálhatjuk vele az adott képernyőt (hogy ez mire jó?).
Ágyú (igen ez AZ, pedig én bakancsnak néztem) - itt kérhetünk help-et.
Vezeték a végén villásdugóval - kilépés a programból.
Földgolyó - visszalépés a főmenübe. Ha valamelyik ikon nem használható, illetve nincs is értelme a használatának, akkor egy piros X-szel van áthúzva. Ezen kívül még a space billentyűt használhatjuk a fejléc előhívására, ill. eltüntetésére.

Miután kicsodálkoztuk magunkat, ismét felbukkan Scotty - ezek után egyre többször fog feltűnni a legváratlanabb időben és helyeken - úgymond a földet tartva és megkér minket, hogy válasszunk valamit a sportok közül. (Ha szívatni akarjuk

Scotty-t, akkor ne válasszunk semmit, mert kisvártatva újra feltűnik és közli, hogy nagyon nehéz ez a földgolyó és hogy válasszunk má' valamit.) Itt lehetőségünk adódik 9 sport közül választani, valamint a Mondo Rock ikont is választhatjuk, ekkor a hegymászós játékot indítjuk el.

Nézzük sorban a sportokat:
Bungee Jumping - halálugrás (vagy minek nevezzem), a tagok felmennek valami magas helyre - pl. toronyba vagy hídra -, kikötik magukat egy spéci rugalmas kötélre, majd kiugranak. Jó szórakozás.
Skateboarding - az itthon is eléggé közkedvelt gördeszkázás - természetesen profi szinten.
Surfing - hullámlovaglás (nem az enyémen) vitorla nélkül.
Windsurfing - hullámlovaglás vitorlával.
Extreme Skiing - síelés veszélyes terepen szimpla deszkával vagy léccel.
Sky Diving - légibalett, azaz egy repülőből való kiugrástól a szerencsés földetérésig mi mindent lehet csinálni.
White Water Kayaking - kajakozás zúgó hegyipatakokban bukósisakkal a fejünkön.
Mountain Biking - az igazi hegyikerékpározás.
Rock Climbing - az egyre nagyobb tábort magával hódító sziklamászás, amit manapság már mesterségesen épített, "biztonságos" terepen is lehet űzni.
Válasszunk egyet a sportok közül. Ha ez megtörtént, akkor egy következő képernyőre jutunk, ahol ismételten lehetőségünk van választani pár dolog közül:
Equipment - itt megnézhetjük, hogy milyen eszközökre van szükségünk a sport űzésének elkezdéséhez.
Training - itt a sport alapfogásait ismerhetjük meg (elméleti oktatás!).
History - a sport történetét ismerhetjük meg az úttörőkorszaktól kezdve.
Risks - a sportot űzőt fenyegető veszélyekkel ismerkedhetünk meg.
Pros - itt meghallgathatunk néhány profit az adott sportban. (Sportonként hármat, azaz összesen 27-et. Szép meló volt összeszedni és sorban meginterjúvolni őket.)
GO! - itt mi jövünk. A program kérdez, mi klickelünk - így is lehet pl. sielni! A legjobb ezek közül a Risks menüpont. Itt ugyanis lehetőségünk van Scotty barátunkat egy kissé "felöltöztetni". A kép bal szélén áll széparcú barátunk, egy szál, az alkalomhoz illő mintázatú klottgatyában. Miután egy esést, bukást stb. megnéztünk, utána Scotty valamelyik testrészére kap egy gipszet vagy kötést. Kár, hogy nem lehet teljesen gipszbe rakni.

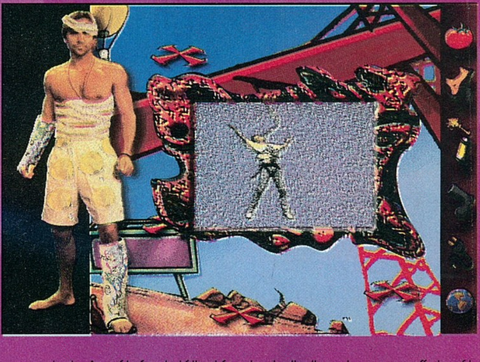
Ha megokosodván most inkább már játszani szeretnénk, akkor térjünk vissza a földgolyóhoz és válasszuk a **Mondo Rock** ikont. Hamarosan egy hegy fog feltűnni a képernyőn, amin két "gomb" van. Az egyikkel infót kérhetünk a játékról, míg a másikkal kezdhetünk. A játék közben a következő dolgokat láthatjuk a képernyőn. A bal szélen a két függőleges sávon a magasságot és az erőnlétünket tudjuk nyomonkövetni. Ezek alatt a Password ikon látható. Ha kaptunk ilyet a programtól, akkor itt tudjuk beírni. Még lejjebb haladva az életeink számát jelképező kis hegymászófigurákat láthatjuk. A kép másik szélén a toolbar maradt.

A hegy 57 szintből áll, ezek mindegyike természetesen más és más. A hegymászás a következőképpen folyik. Ha a pointert a hegymászófigura körül mozgatjuk, akkor láthatjuk a lehetséges irányokat, ahová mozoghatunk. Ezeket a pointer különféle irányba mutató nyilakká való átváltozása jelzi. Az energiánk folyamatosan csökken, de van rá mód, hogy egy kicsit felfrissítsük magunkat. A pályán található néhol vizesflaska, energia feliratú csokoládé, vagy egy nagy zacskó pattogatott kukorica. Ezeket elfogyasztva nő az energiánk, illetve megáll egy kis időre annak csökkenése.

Nemcsak a természetes fáradás okozta viszontagságokat kell elviselnünk, hanem még egyéb más akadályokba is ütközhetünk. Ezek közé tartozik egy lezuhanó szikladarab vagy egy skorpió. Ezek jelentősen csökkentik energiánkat. Van olyan hely is, ahol csúszik a szikla, ilyenkor jópár métert eshetünk vissza. Vannak még bonus szintek is. Ezeken semmi más dolgunk nincs, minthogy minél több vizesflaskát szedjünk össze x idő alatt. Természetesen ezeken a szinteken az energiánk nem fogy.

Hát ennyi lenne a program, most néhány észrevételemet szeretném az olvasókkal közölni. Ez a nemtommárhányadik (játék)program amit Windows alá írtak. Ez szerintem abszolút helytelen dolog. A gép 4 MB RAM-mal állandóan swap-pel a winchesteren, ami akadozóvá teszi a videóanimációkat és ráadásul két-három másodperc múlva veszi csak észre a programhogy valamire ráklickeltem. Rendkívül idegesítő, hogy az ember a fél életét leéli, mire valami történik a képernyőn.

Nem tudom, hogy ezeket a progikat kiknek írták, de az, hogy egy ilyen programozástechnikailag is egyszerű kreálmány csak 8 vagy 16 MB RAM-mal fusson normális elfogadható minőségben, azt azért túlzásnak tartom a mai RAM-árak mellett (ezt Nyugat-Európára is tartom). A Windows-os környezetnek csak egyetlen előnye(?) van. Ha valaki a munkahelyén játszik és belép a főnök, akkor gyorsan nyom egy ALT-TAB-ot, és máris a legbonyolultabb Excel táblázatot tudja a képernyőre varázsolni. Egyéb előnyt nem tudok rá mondani. Sajnos ezek a hibák igencsak beleszólnak a program értékelésébe.

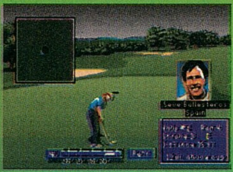


SAKMAN

PGA Tour Golf 486

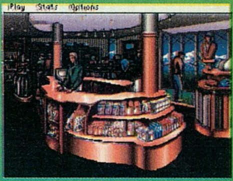
Az Electronic Arts a híres PGA Tour Golf feljavított változatát adja ki október tájékán, PGA Tour Golf 486 néven. A már annak idején is kiválónak mondott program most még többet fog nyújtani a golf szerelmeseinek. A játékot kizárólag CD-ROM-on lehet majd beszerezni. Fő vál-

toztatásként a cég egy javított grafikát kínál, mely még jobban meg fogja közelíteni a valósághű golfjátékot. Két új pályaegyüttes is helyet kapott a feltu-



ningolt verzióban, az egyik a TPC Summerlin, a másik pedig a TPC River Highlands.

A készülődő game kinézetéről egyébként még annyit érdemes elmondani, hogy TV stílusú előadásmódot igyekeztek megvalósítani a tervezők, a játékba beépített Full Motion Video clipek minden pályánál előjönnek majd, és a digitalizálásokkal együtt valószínűleg tovább fokozzák majd a játék életszerűségét. 54 lyukba próbálhatjuk meg majd pályánként beütni, begurítani a kis fehér golyót, mindezt Tournament, Matchplay vagy éppenséggel Skins üzemmódban.



Nagyon várjuk már a játékot, valószínűleg korszakalkotó lesz a maga nemében.

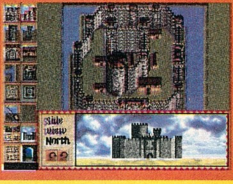
Lords of the Realm

A hangulatos középkori stílusban játszódó stratégiai játékok

kedvelői biztosan örülni fognak a Lords of the Realm-nak, mely

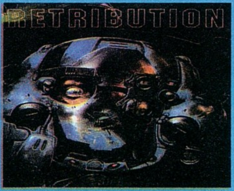
nemsokára az ölünkbe pottyan majd az Impressions jóvoltából. 1066-ban járunk Angliában, ennél jobb helyszínt nem is találhatnánk ki egy stratégiai játéknak, gondoljunk csak bele a jó módban éldegélő Angliát ilyentájt rohanták le a Normannok és tessék máris itt a konfliktus. A game alapvetően egy harc orientált játékmenetre fog épülni, melyeket kiválóan ki fognak egészíteni az egyéb funkciók is, ezeket eddig így kombinálva még nem láthattuk sehol.

A grafikában a középkori hangulatot igyekeztek megragadni a fiúk, valószínűleg sikerült is nekik a képeket látva. Érdekesség még, hogy a kastélyok építése is a mi feladatunk lesz a játék során, ez is javíthatja a game nyújtotta élvezetet. A stratégiai rész remélhetőleg egy kicsit jobban ki lesz dolgozva, mint a legutóbbi Impressions játékokban.



Retribution

Pontosan 10 éve annak, hogy egy kicsinyke cég melyet Gremlin Graphics-nak hívtak, elkápráztatta a kis számítógépes világot játékaival. Gondolom mindenki emlékszik a Monty on the Run-ra, vagy éppenséggel a Jack the Nipper-re. Nos, az új kor új szellemet parancsolt a kimagasló teljesítményiről híres cégnek, megszületett az elhatározás, a közeljövő piaci termékeire tekintettel ezentúl csak Gremlin Interactive néven hivatkozhatunk a csapatra. A név változtatásból kiderül, hogy egy teljesen új koncepciót igyekeznek majd megvalósítani a cég tervezői, melynek hasznát főleg PC-s olvasóink fogják majd érezni, mikor is a Gremlin névvel nem csak Amigáról "átkonvertált" programot elején fognak találkozni, hanem kifejezetten PC-re készült programokkal is jelentkezni fog a team.



Nos az első fecske feltűnőben van a Gremlin Interactive egén, és szeptember magasságában már nagy valószínűséggel meg is ismerkedhetünk a Retrubutionnal.

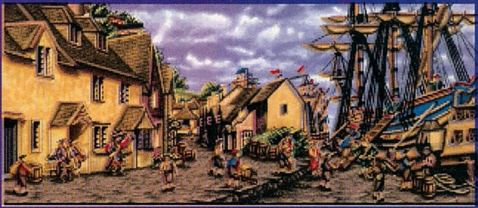
Megtorlást emlegetnek a játékcímében és valóban erről van szó, ugyanis 2396-ban járunk, mikor is a Föld harcban áll a Krellan nevű idegen világgal és a Krellan flotta majdnem mindent elsöprő csapásai után nekünk jut a dicső feladat, hogy megtorló támadást intézzünk az idegen világ ellen. A már jól ismert texture-mapped technikával fogunk találkozni ebben a játékban is, real-time kalkulált hegyek között kezdhetünk neki küldetéseink lebonyolításának. A CD verzió 50, míg a floppy kiadás 30 missziót fog tartalmazni. Alapvetően három feladatunk lesz minden küldetés során. Meg kell találnunk a Krellan Protein előállító üzemeket és meg kell semmisítenünk őket, fel kell kutatnunk a földön, illetve az alacsony légtérben cirkáló ellenséges egységeket, valamint meg kell mentenünk a bolygón lévő tudósainkat. Tudom nem hangzik valami fényes feladatoknak, azonban ha a képeknek lehet hinni, akkor a kiváló grafika minden egyéb hiányosságot pótolni fog. Egyébként mindenfajta animációt is beépítettek a játékba a tervezők, pl. a gyárak füstölni fognak.

Kíváncsian várjuk a Gremlin új stílusát, reméljük a minőséget továbbra is szem előtt tartották a fiúk.

High Seas Trader

Egy másik nagyobb lélegzetű Impressions játékról is tudunk híreket közölni ebben a hónapban, mely remélhetőleg fel fogja újítani a kereskedős játékok igen ellanyhulni látszó piacát.

A High Seas Trader mint neve is mutatja, egy a tengereken játszódó játék lesz. Körbehajózhatjuk majd a földet a már jól bevált vitorlás flottánkkal, és persze közben harcolhatunk is minket fenyegető kalózok ellen. A novemberben megjelenő program a 17/18. század légkörébe kalauzol el minket. Hajóink fegyverzetét és persze az egész flottánkat fejleszthetjük a játék során, a szokásos hajótípusok (cargo, warship, pirate ship) közül válogathatunk ha van elég pénzünk a beszerzésükre. Több mint 120 kikötőt kereshetünk fel a világon, így igazán nem mondható el a készülődő alkotásról, hogy kisstílűen kezeli a lehetséges kereskedelmi célpontok számát. A hajóinkon szolgáló legénység moráljára és egészségére is nagy hangsúlyt kell fektetnünk, máskülönben nem igazán lehet eredményes kereskedelmi tevékenységünk. Érdekesség a játékban az is, hogy az akkori politikai helyzetet is belekombinálták a játékmenetbe a tervezők, így bizony



kellemetlenségeink is lehetnek a nem barátságos országokban.

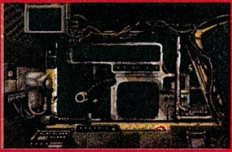
A kiváló grafika és a remélhetőleg jól megkomponált stratégiai és harci rész nagyon kívánatossá teszi a játékot, remélhetőleg a csapat erősen építkezett a Pirates alapjaira, ha így van, akkor különösebb baj nem fordulhat elő a játékkal kapcsolatban.

Quarantine

Egy vesztegzár sújtotta városról, Kemo City-ről szól a Gametek októberben megjelenő játéka.

Az alapsztori szerint Drake Edgewater bőrébe bújunk bele egy kis időre (legalábbis míg a játékkal játszunk). Drake egy taxisöfőr, ki egy '59-es Checker

Cab volánja mögött ül, így járja Kemo utcáit. A város nem véletlenül került vesztegzár alá, az utcákon tomboló kaotikus zűrzavarban, ahol is csak a legügyesebb sofőrök kerülhetik el, hogy a konkurens bandák párviadalának essenek áldozatul, bizony elég nehéz dolgunk lesz. Drake-nak nincsenek nagy elvárásai az élettől, a feneketlen tűzharcban napról-napra tud csak létezni, jobb ha mi is felkészülünk a kegyetlen városra. Bár állítólag a jól felfegyverzett rendőrség kezében tartja a város irányítását, azért nem árt ha némi "alapfokon" mi is rendelkezünk fegyverekkel, mellyel meg tudjuk védeni saját és persze utasaink életét.



Azonban egy fő cél is kibontakozott Edge fejében amikor megtudta, hogy a város pusztulásra van ítélve, életcélja a menekülés lett Kemo-ból. A meneküléshez természetesen jól fel kell fegyverkeznünk, sőt az sem

árt, ha némi térképeket is beszerzünk a városról.

Az utakon felbukkanó rengeteg ellenséges gépjármű és más egyéb gonosz szándékú egyén miatt nem elég, hogy a vezetésre kell koncentrálnunk, hanem még gondot kell fordítanunk arra, hogy meg is védjük magunkat.

A szuper grafikát és lendületes akciókat ígérő program igen nagy durrantása lehet a Gametek-nek, ha beváltja a hozzáfűzött reményeket. Mindenesetre a közölt képek remélhetőleg mindenkit meggyőznek arról, hogy érdemes lesz egy kicsit

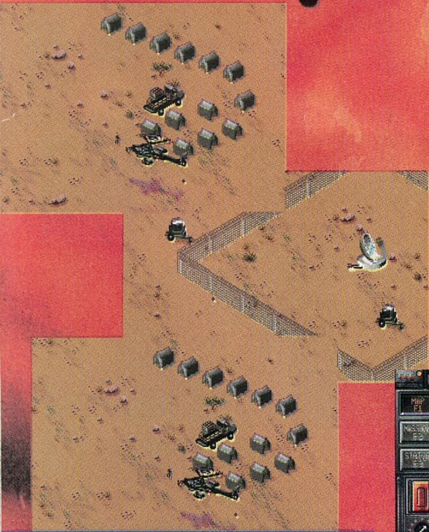
beülnünk Drake Edgewater helyére a volán mögé.

Bear™

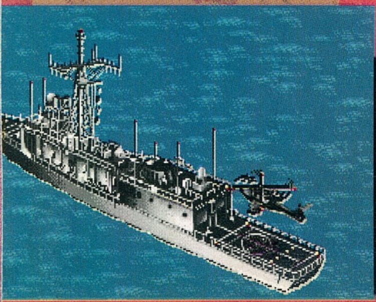
Ismét egy nagyszerű compo-val kívánunk kedveskedni nektek, természetesen a Gremlin jóvoltából. A nyeremények a szokásosak, 10 ajándékcsomag keresi gazdáját. Következzenek tehát a kérdések.

1. Hányadik oldalon volt az előző számban a Desert Strike leírás?
2. Milyen típusú helikopterrel repülhetsz a játékban?
3. Sorold fel a helikopter fegyvereit!
4. Mit jelent a Desert Strike?
5. Hogy hívják az őrült diktátort a játékban.

A megfejtéseket október 15-ig várjuk a szerkesztőség címére:
GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765



GREMLIN®



DESERT STRIKE

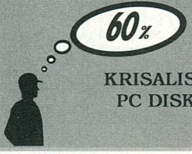
RETURN TO THE GULF

Manchester UNITED

MANCHESTER UNITED

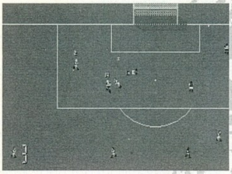
Kellemes fociprogram a Sensible Soccer stílusában, habár annak jó játszhatóságát nem éri el. Azonban a sok opcióval és látványos grafikával sikerült bekerülnie a legjobb 5 PC-s foci közé.

Hardware igény:
386, 2 MB RAM, VGA,
MS DOS V3.3



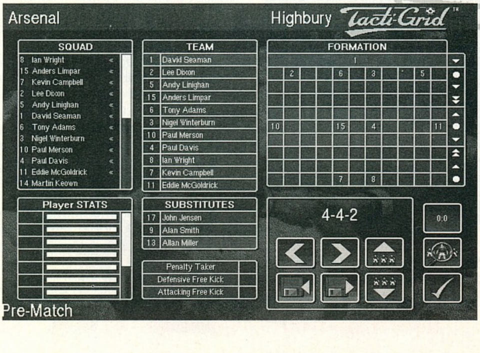
KRISALIS
PC DISK

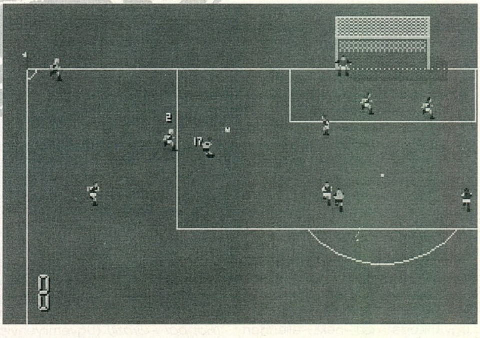
A Krisalis több foci programot kiadott már, így szinte természetesnek vehető, hogy nem hagyta ki az idei VB-szezon által kínált lehetőséget, és kihozta új fociját. A többi céggel ellentétben azonban nem egy VB-vel foglalkozó programot jelentettek meg, hanem az angol bajnokságot és kupákat játszhatjuk le vele. A korábbi programjaik mindig igen szépek voltak, de a



játszhatóság bizony nem volt az erősségük. A program névadójául nem véletlenül választották a Manchester United csapatát. 1993-ban a Manchester United lett az első csapat, amelyik az F.A.Premier League-t megnyerte. A managerük, Alex Ferguson (a Besenyő Pista bácsi) az egyetlen, aki bajnokságot, kupát és bajnokok kupáját nyert Skóciában az Abeerdennel és Angliában a Manchester csapatával. Így a Manchester az angol bajnokság egyik legfontosabb szereplőjévé vált. A játékuk igen látványos és mint láthatjuk eredményes is.

A Krisalis ezt próbálta meg elég sikeresen visszaadni játékában. A program igen erősen hasonlít a Sensi Soccer-re. Ugyanúgy madártávlatból követjük, irányítjuk az eseményeket, de a sprite-ok nagyobbak egy kicsit és látványosabb az animációjuk. Vannak nagy vetődések, esések, lövések és természetesen szép gólok is. Igen szemrevaló lett az egész. Az irányítás rendszere is szinte egy az egyben a Sensi-ével egyezik meg. Rövid gombnyomásra passzol a játékos, folyamatos nyomva tartás esetén pedig lő. Valahogy szerintem az irányítás nem lett az igazi. Olyan érzésem volt mindig, hogy darabos a Sensihez képest. Nem olyan szépen zajlik a játék, mint ott, hanem kicsit tördelt.





A játékba beépítettek egy Tacti-Grid nevű rendszert. Egy 9×11-es hálón adhatjuk meg a csapat felállását, taktikáját és kezdő sorát. Ez igen szép, jól működik és könnyen kezelhető. 2500 játékos rengeteg statisztikai adatát dolgozták fel. Bőr színt, haj színt és 10 kategória értékeit jegyezték fel minden játékosra igen akkurátusan.

A játék tartalmazza a legújabb foci-szabályokat is. Érezhető, hogy élethű szimulációra törekedtek, ami sikerült is. Aki szeretné kipróbálni képességeit egy csapattal az angol bajnokságban, az ezzel a programmal hosszan és igen kellemesen fog szórakozni. Ha nem is jobb, mint a Sensi, de egyike a legjobb PC-s foci programoknak.

Charlie

Szasztok kisdobosok. Remélem mindenki megszakad az örömtől, hogy végre vége a nyárnak, haza lehetett jönni abból a fránya fárasztó nyaralásból, nem kell többet kint szenvedni a napon és nem kell rettegni attól, hogy megtámad a cápa a magyar vagy egyéb más tenger hullámai közötti lubickolás közben. Aztán sorolhatnám persze még tovább eme rémségeket, de maradjunk most annyiban, hogy satöbbi meg miegyéb. De ennek immáron vége, hurrá, lehet végre megint iskolába járni meg dolgozni (már akinek van hova), esténként és éjszakánként pedig szétnyomogatni kedvenc számítógépünk billentyűit, legyen az akár Amiga, PC, C64 vagy VIC-20 (hehe). Meg persze PC-GURU-t olvasni. Apropó, hogy tetszik az új külső meg belső? Meg az, hogy végre havilap lett a PC-GURU is? Egyik sokkhatás a másik után ér benneteket, de nem baj, kibírjátok ti ezt. Sőt... Na de inkább hagyjuk, majd úgy is megírjátok, ebben egészen biztos vagyok. De ez majd a jövő hónap témája lesz (vagy nem), most lássuk mit hozott a postás bácsi eddig.

Három kívánság

Hello kedves Brazil! Nem akarom szaporítani a szót, úgyhogy a lényegre térek. Lenne (van is) 3 kívánságom, melyek teljesítésre várnak. *(Erős kételyeim támadtak. Nem rossz helyre címezted véletlenül ezt a levelet? Vagy lebuktam? - Brazil, a dzsinn)*

Az első: a 93/1-es (vagyis az első) és a 94/3-as PC GURU-ról lemaradtam és mán sehol sem kapható. Szóval ha nektek maradt feleslegben, kérlek küldjétek el ezt a két számot! Előre is köszi!

A második: Szeretnék előfizetni a PC GURU-ra. Ha ez lehetséges, akkor küldjetek valami megrendelőlap vagy csekkszerűséget! Ezt is köszi!

A harmadik: Léci tedd be a levelemet a levrovba (A PC GURU-éba). Ezt is szintén köszi előre!

Az újság kinézete és színvonala tetszik. Kicsivel több humor tényleg mehetne bele, de ha nincs hozzá hangulat, inkább ne erőltessétek. De azért így is szupi. Néha beletehetnétek egy megrendelőlapot, meg beszoríthatnátok egy PC TOP 10 vagy 20 vagy 40-et. Amelyik jobban tetszik. A külsőt (a lapét) ne változtassátok meg (szerintem a változatlan külső komolyabbá teszi a lapot, és egyéniséget ad neki, ellenben más újságokkal). Ez is csak az én véleményem. Ja és lehetne a GURU-nak valami kabalája (pl. egy guru). Na vége. Több hülye ötletem nincs. Pá! Kedves szomszédod: Argentin.

Na jó, nem bánom, teljesítem három kívánságodat. Ugyan nem szólítottál öreganyádnak (ez nem baj), nem is csókoltál meg (ez meg pláne nem baj), még csak nem is szabadítottál ki a palackból (mert nem is vagyok benne), de mivel ma szokatlanul jó hangulatban találtál, ezért önzetlen leszek és csak úgy jókedvből teljesítgetek itt neked.

Teljesítés #1: jó, elküldjük a kért számokat. Ez ügyben konzultációt folytattam a Kriszta tündérnél, majd ő fogja neked fénypostán vagy valamilyen más úton továbbítani a mennyei mannát. Ezzel tehát megvolnék.

Teljesítés #2: Lehetséges! Abrakadabra meg ilyenek és láss csodát: ismét csak a Kriszta tündért mozgósítva (kissé csúnyábban nézett most rám, de nem értem mi baja) ez is teljesül. Ha minden jól megy, akkor kapsz egy jópofi csekket az újságokkal. Vagy nem. De ha nem, akkor olvasd el mondjuk a GURU-ban vagy a PC GURU-ban, hogy hova és mennyit kell feladni a pénz nevű csodaszerből. (Zárójelben: ha nem lesznek olyan lusták a többi szerkesztő dzsinnek előkeresni a címet mint pölö én, akkor még az is lehet, hogy beírják ide a levrovba az egyszerűség és az optimális tájékoztatás végett. Majd meglátjuk). (Persze így jóval egyszerűbb: GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765. - dzsinn II) Na ezzel a teljesítéssel is megvolnék. Kezdek kissé elfáradni a nagy munkában, de ha hármat ígértem, akkor három csoda is lesz.

Teljesítés #3: ha ezt eddig elolvastad, akkor valószínűleg jól dolgoztam.

A csoda #3 is megvalósult. Itt a vége fuss el véle, keress mostmár egy másik dzsinnt. Mondtad ugyan, hogy szerinted nem kéne megváltoztatni a lap küllemét, de mivel ez nem kérés volt (amiből négy különben is luxus) sajnos nem állt módunkban figyelembe venni. De azért remélem nem vagy olyan nagyon csalódott, valamint kicsit bízom benne, hogy a plusz 16 oldalas INGYENES melléklet sem nagyon zavar.

PC nőtt a kémikusnak

A PC-s jelölt antikémikus visszatér!!! Hát szervusz Brazilkám, gyöngyvirágom, husibogárkám, én egyetlen csümbigolyolyóm! *(Hoppá! - Brazil)* (Ugyemilyenviccesvagyokcsakaztnemtudommértíromegybe) Szóval képzeld el, megvan a pécészámítógépem: egy csillogó-villogó 386DX 40, 170 mega winchesterrel, 4 mega rambóval (kacc!!!) és 3.5"-ös (-es???) *(inches vagy colos, aszerint hogy angolul vagy németül gondolkodsz - Brazil)* floppy drivével (meg van hozzá egy 101 gombos billentyűzet, egy 3 gombos egér és egy SVGA monitor, de ezt most nem árulom el, beee!). Természetesen vannak hozzá mindenféle gigamegahiperszuper játékok is, pölö Sam&Max, Alone II, sötöbö. Ezekkel kapcsolatban volnának kéréseim, mégpedig: *(Hmm, hmmm, azt hiszem, hogy a mai napra járó csodatételeim kimerültek. - Brazil)*

1. A GURU-ban található Sam & Max leírással egyszerűen nem tudtam mit kezdeni. Nem lehetne a következő GURU-ba még egyszer beletenni, lehetőleg jóval részletesebben és nem egyesszám első személyben? Apropó, meg lehetne említeni néhány poént, ami sem a GURU, sem a ***beli leírásban nem volt. Például próbáld ki a következőt: a cirkuszban a "megfog" ikonnal kattints rá a "wak-a-rat" gépre! Ezt ismételd meg hatszor és közben figyeld Sam reagálásait. Szerintem óriási poén.

Közbevágnék ha lehet. Miért kéne bővebb leírás a Sam & Max-ről? Az nem egy végigjátszás vagy olyasmi volt, hanem kedvcsináló. A Sam & Max tipikusan egy olyan játék, amiről kár lenne mindent, vagy sokmindent elárulni, pont az a jó benne, hogy magadtól rálelsz az ökörségekre. Ha jól vettem észre, ez neked is megy, legalábbis valamennyire. Különben pedig a game nem egy túl nehézre sikeredett agyhalált előidéző mesterséges intelligencia manifesztációja, úgyhogy nyugodtan próbálkozzál vele szépen tovább, és ha végigjátszottad, akkor majd rá fogsz jönni, hogy milyen jó is az, hogy azok a hülye GURU-sok nem írták le a megoldást.

2. Az Alone in the dark első részét ugyan nem ismerem, de a második részből kivett képek alapján úgy döntöttem, hogy megszerzem. *(Bölcs, megfontolt döntés. - Brazil)* Az elhatározást tett követte (namilyenjótmondtam!), szóval éppen az intro végére értem, aztán jött a döbbenet... Ilyen idétlen mozgást még életemben nem láttam! Kábé negyedórámba került, mire a kapuőrt valahogy (nemtom, hányadszorra) le tudtam fejelni. Tovább a mai napig sem jutottam. Mentési lehetőségről, opciókról meg ne is beszéljünk. Azokat meg se találtam. Nagyon örülnék, ha a "billentyűkombinációkat" leközölnétek (vagy ha nem megy, elküldenétek postán)!!! (A felkiáltójelek a könyörgést szimbolizálják).

Hiába. Az én kemény és rideg szívemet nem olyan könnyű könyörgéssel meghatni. Szerintem már neked is kívülről kéne fújni azt a válaszomat, amit ilyenkor mindig mondani szoktam: benne van a játék leírásában. Na kérem, fennáll még a levél elején említett csümbigolyóm megszólítás vagy átkerültem a rohadt szemét alak kategóriába? Egyébként pedig a játék irányításáról annyit, hogy ez kinek-kinek szájíze szerint jó vagy rossz. Láttam olyan embereket, akiknek a game remekül tetszett és láttam olyat is, aki csak egy egészségeset hányt tőle. Nekem például az egész úgy ahogy van csak mérsékelten tetszik. Erre mondják azt, hogy ízlések és pofonok.

Végül pedig szokásos kérdéseim következnek. Az első 1000-et ér, a második 2000-et és így tovább.

1. A Visual Player 2.0 működik-e Ultrasound kártyában?

Nem tudom, de erős esély van rá. (Nagyon okos vagyok ám, sok ilyet tudok még mondani!!!)

2. Mi lenne, ha a GURU is nyitna egy boltot, mint a ***?

Csoda. Nagy-nagy csoda.

3. Nemrég üdültem Balatonszemesen és egyetlenegy újságírótól sem kaptam se GURU-t, se PC GURU-t! Irgumborgum hát hogy lehet ez?

Egyszerűen. Az újságírók az újságot írják és nem terjesztik. Legközelebb próbálkozz talán az újságárusoknál

4. Nem akarsz venni egy C64-et? Vannak hozzá könyvek is...

De, de, de, de, de!!! Komolyan mondom. Csak az a baj, hogy jelenleg 2000 (azaz kettőezer) forintot tudok ilyen luxusdolgokra (mártminthogy számítógép vásárlás) fordítani, de ezért meg nem ad senki, úgyhogy hagyjuk.

Hát mára ennyi. És mivel olyan rendes vagy, hogy levelemet beteszed a levrovba, küldök neked egy viccet: Mi lesz a naposcsibéből, ha átmegy rajta az úthenger? Laposcsibe. (Váradi Gábor, Budapest)

Hú de elfáradtam. Én mondom nektek, hogy nem könnyű csodatevő dzsinnek lenni. Na de sebaj, lényeg a lényeg, jó munkát, azazhogy csodákat végeztem, jár is érte egy kis pihenő. Mondjuk egy hónap. Kéretik addig engem békénhagyni és nem dörzsölgetni a csodalámpát.

Brazil

ZOOL 2 CD

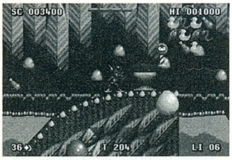
Jópofa kis mászkálós játék. Az első részhez képest hatalmas a fejlődés. Jó grafika és hangok jellemzik. Minimum egy 386-ost kíván.

Hardware igény:
386, 1 MB RAM, VGA,
CD-ROM, DOS 5.0

76%

GREMLIN
PC CD-ROM

Ki ne emlékezne a Zool Amigás sikerére? A Gremlin ezen felbuzdulva elkészítette a folytatást, ami hasonló fogadtatást kapott mint elődje. Az első rész PC-s konverziója szó szerint véve konverzió volt: 32 színes grafika... Szerintem nem volt egy nagy szám. Megkaptam a Zool 2-t (igaz a CD-s verzió), és nagyot néztem. Nem OLYAN nagyon nagyot, csak nagyot.. Cool 256 színes grafika, 2 figura Zool és Zooz (Zoolné), nagyon cool intro... Az elsőhöz képest oltári nagy fejlődés...



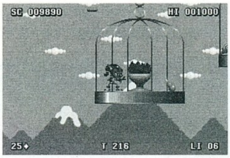
A sztori:
"Egy titkos teremben, Loox bolygón, a ninjutsu akadémia mélyén, Zool Rool nagymester előtt áll. Hírek érkeztek a Gonoszról, olyan borzasztóak, amilyeneket régóta nem hallottak.
Zool - mondta Rool nagymester -, megint a képzeletünkre próbál törni Krool. A légiói már hat világrész lényeinek szabad képzelgését megakadályozták, lehet, hogy többét. Az Agy-Daganat, Krool legveszélyesebb vezére, áll a végzetes unalom mögött. A legutóbbi küldetésed csak könnyű kirándulás volt ehhez képest. Most sokkal több veszéllyel kell szembenézned. Úgy gondoltam, hogy kell egy társ, aki hasonlóan kiváló, mint te vagy. Ő Zooz, egy harcos nő, aki társad lesz e küldetésed során. Lesz még egy társatok, Zoon, az űrkorcs. Hűséges és bátor... néha. Feladatotok a képzeletünk megmentése. Vigyázzatok! Agy-Daganat veszélyes ellenfél. Formáját változtatni tudja bármikor bármire, csak azért, hogy sikerre vigye embereit, és most ő az N. dimenzió ura. Menjetek hát, és a siker hírével térjetek vissza..."

Ez lenne a véresen komoly történet, "ami eszmei alapot teremt a játék végigjátszásához, és kudarcaink esetén is újra és újra elszántsággal tölt el mindenkit(?)".

A játék a már ismert kis "üsd vágd nem apád" platform játék, ahol mindent össze kell gyűjteni, és minden ellenséget meg kell ölni, hogy a következő szintre juthassunk. Többféle dolgot lehet találni ami pontot ér, de van néhány dolog, ami extra segítséget nyújthat.

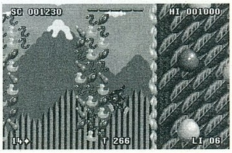
- Néha, amikor megölünk egy ellenséget, egy kis **szárnyas** (nem betét) **szív** jelenik meg. Ha ezt elkapjuk, akkor az energiánk egy egységgel nő.
- **Bomba:** Ha felvettük, akkor körülöttünk kering addig, amíg úgy nem gondoljuk, hogy túl sok az ellenségünk. Ekkor nyomjuk meg a **"smart weapon"** gombot. Ez hidegre teszi a nemkívánatos ellenségeket.

- **Ying Yang jel** (fekete és fehér kör, benne két kis kör): Zoolunk megduplázódik. Kettő lesz belőle. Mindkettő ugyanazt csinálja, csak egy kis fáziskéséssel. Így könnyebben harcolhatunk az ellenségek ellen.



- **Pajzs:** Hősünk egy ideig sérthetetlen.
- **Idő bonusz:** Plusz időt kapunk. Ez jelentős lehet, bármilyen kevés is.
- **Plusz élet:** Hmmmm...
- **Szuper lövés:** Miután felvettük, tartsuk nyomva a tűzgombot, mire ez gondjaiba veszi a körülöttünk levő ellenségeket.
- **ChuppaChups:** Feltölti az energiánkat.
- **Zoon** (a 2 fejű űrkorcs): Gyűjtsünk össze belőle hármat, és a pálya végén levő bonusz pályán Zoon segítségünkre lesz. Ha nem sikerül összegyűjteni, ne csüggedjünk, mert ezeket hősünk mindig magával viszi. Tehát ha a második pályán gyűjtünk még kettőt az elsőn szerzett egyhez, az is jó.

Néhány szó a képernyőről. A bal felső sarokban látható a



pontjaink száma. Fent, középen az energiánk szintje, hősünk alatt pedig a hátralevő időnk. A bal alsó sarokban látható, hogy a szinten található mütyürök közül mennyit gyűjtöttünk össze (99% kell a továbbjutáshoz), mellette pedig a kis nyíl azt mutatja, hogy merre van a kijárat.

Csapó...
Kalandra fel, győzni kell... az N. dimenzió számít rád.

Hát ez lenne a Zool 2. Jópofa kis marhaság. Egy ideig el lehet vele lenni. Mint már említettem, szép grafikája van, jó hangjai. Ebben a kategóriában más nem is nagyon kell, hiszen majdnem mindenhol csak debil történetekkel találkozhatunk.

Mr.T.

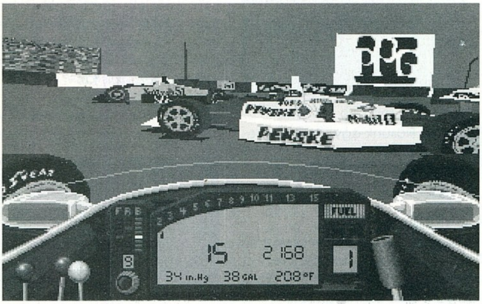
INDY CAR RACING EXTENSION PACK

Talán az egyik legjobb PC-s vektoros autóverseny program. A most megjelent pályák új kihívást jelentenek a megszállottaknak.
Kérdés van?
Akkor...?
Irány az aszfalt!!!

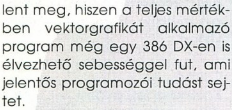
Hardware igény:
386DX, 4 MB RAM, VGA, SB, min. 5 MB HD, DOS 5.0

VIRGIN GAMES
PC DISK

IndyCar Racing



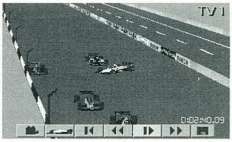
1993 végén jelent meg a Virgin gondozásában az Indy Car Racing. A program méltán aratott sikert az autóverseny-szimulátorok szerelmeseinek körében. Ebben a kategóriában nem sok hasonló színvonalú program jelent meg, hiszen a teljes mértékben vektorgrafikát alkalmazó program még egy 386 DX-en is élvezhető sebességgel fut, ami jelentős programozói tudást sejtet.



Ha valaki esetleg egy kicsit unná már a program által biztosított eredeti 6 pályát, akkor egy jó hírrel tudok szolgálni. Nemrégiben kaptuk meg a 7 új pályát tartalmazó Extension Pack-et. A Virgin programozói valamicskét a főkódon is gyógyítottak, hiszen új verziószámmal (1.05) jelentkezik be az installálásnál a program. Ha valakinek esetleg elég nagy winchesterkapacitása van üresen, akkor akár mind a 13 pályát felinstallálhatja a gépére.

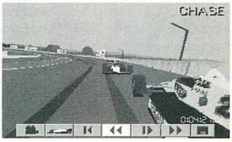
A következő 7 új pályát tartalmazza a program: Cleveland, Phoenix, Mid Ohio, Australia, Detroit, Elkhart Lake, Vancouver. Amint láthatjuk az Indy Car nem korlátozódik pusztán az USA területére, hiszen találhatunk kanadai és ausztrál pályát is a kiegészítésben.

Az Extension Pack az előbb említett 7 pálya mellett két utylity-t is tartalmaz. Az egyik a Cut Replay (cutrpy.exe), amivel a játékból kimentett .rpy kiterjesztésű file-okat lehet editálni. Ezek a file-ok a replay üzemmód alatt látható "felvett" képanyagot tartalmazzák, és az adott pálya alkönyvtárában találhatók meg a kimentés után. A parancs után meg kell adni, hogy melyik pálya alkönyvtárában, milyen nevű kimentést akarunk editálni, majd meg kell adni az új file nevét (az editált file-t nem menti rá a program az eredeti



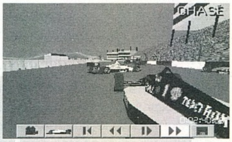
file-ra), majd az időintervallumot kell beírni (óra, perc, másodperc, képkocka, mindezt -tól -ig). Az így editált .rpy file ugyanúgy visszajátszható a főprogram alatt, mint az eredeti. A dolog értelme az, hogy az izgalmasabb (tömeg)jeleneteket ki tudjuk vágni, majd az így most már lényegretörő, és méretre is kezelhető részeket (egy átlagos .rpy file hossza úgy kb. 1-2 MB) el tudjuk küldeni barátainknak egy kis kielemzésre.

A másik segédprogram a Show Settings (showstg.exe), a különféle nehézségi fokozatok beállításainak megnézésére szolgál. Itt a parancs után meg kell adnunk, hogy melyik pályán és milyen nehézségi fokozat beállításaira vagyunk kíváncsiak (easy, hard, ace), majd ha ezt a képernyő helyett file-ba akarjuk íratni, akkor egy .txt filenevet is meg kell adnunk. Ezek a beállítások olyan adatokat tartalmaznak, amit a depóban tudunk beállítani autónkon. Ezek közé tartozik a kerekek minősége, keménysége és összetartása, a sebváltó fokozatainak finombeállítása, a különféle stabilizáló, lengéscsillapító egységek, valamint a légterelőszár-



nyak beállítása. Itt egyébként könnyen észrevehetjük, hogy könnyebb fokozatokon általában puhábbak a kerekek és a terelőszárnyak vízszintessel bezárt szöge is nagyobb. Ezen adatok tudatában már sokkal könnyebb lesz a beállításokat saját magunknak eszközölni a járgányunkon.

A Virgin tájékoztatása szerint úgy szeptember környékén fog megjelenni egy újabb kiegészítés a programhoz, Indycar Paint



Shop néven. Gondolom nem okozott túl sok fejtörés kitalálni, hogy miről is lesz szó, természetesen teljes mértékben saját elképzeléseink szerint pingálhatjuk ki autónkat, sisakunkat stb. Kósza hírek keringenek arról is, hogy talán lesz még egy-két pálya (valami Indianapolis..?).

SAKMAN

STARLORD

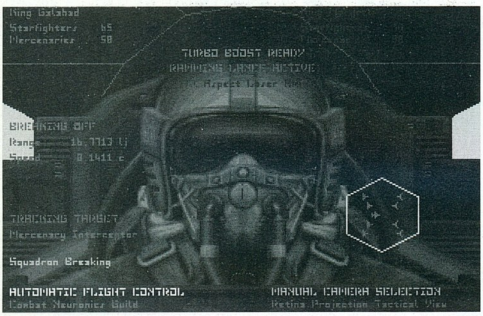
STARLORD CD

Ha egy neves cég valamelyik régebbi programját kiadja CD-ROM-on, akkor az ember valami újat is vár. Ez sajnos itt (sem) történt meg.

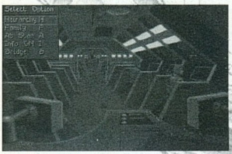
Hardware igény:
386/16, 2 MB RAM, VGA, CD-ROM, MS-DOS 6.0

78%

MICROPROSE
PC CD-ROM



Ismét öregedtünk pár hónapot, ez abból (is) látható, hogy újabb CD-ROM átirat jelent meg a piacon. A Microprose



valamikor tavasszal jelentette meg a Starlordot, és most látta úgy, hogy itt az idő a CD-s változatra. A programról részletes leírás már korábban napvilágot látott a GURU hasábjain (94/5), így én csak a különbségeket sorolnám fel, ugyanis (mivel nem vagyok a stratégia túl nagy barátja) ahhoz nem sok mindent tudnék hozzátenni.

Szóval a különbségek. Röviden mondva: az égvilágon semmi. Microprose-éknak annyira se futotta, hogy egy normális, a CD-hez méltó intro-t összehozzanak. Azért ne legyünk igazságtalanok, mégis van valami különb-

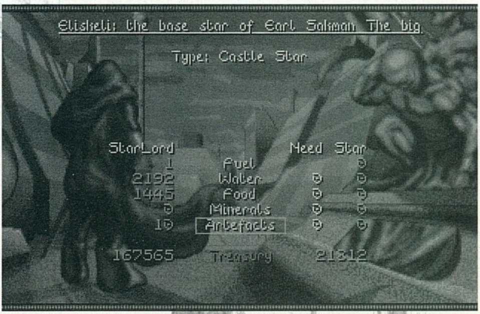
ség: a CD-n rajta van a játék 3 példányban, egy angol, egy német, ill. egy francia nyelvű változat. Mit lehet erre mondani: óriási. Így elérték, hogy kb. 30 megányi anyag azért összejött a CD-re.

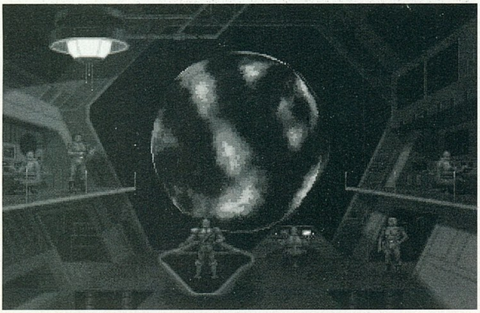
Szóval az értékelés. Már a lemezes előd se okozott túlzottan sok örömöt a téma kedvelői számára sem, így hát ettől az "átirattól" se várjon senki se csodát. Akinek még nincs meg, annak teljesen mindegy, hogy melyiket veszi meg, a CD-s változat előnye, hogy jó néhány megát

megspórol a winchesteren. Viszont ha már megvan a lemezes változat, a CD-t el is felejtheted, ugyanis semmi újat nem kapsz vele.

A számokban kifejezhető értékelés megegyezik a korábbi változatéval, a CD lehetőségeinek kihasználása azonban csapnivaló.

Pellus





THE EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE

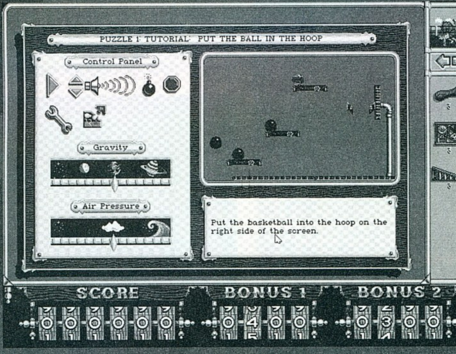
Fantasztikusan jó, hangulatos kis ügyességi program. Végre valami, ami intelligenciát is igényel. SVGA grafika CD-s soundtrack, cool hangok... Mindenkinek ajánlom, aki szereti a szürkeállományát is használni.

Hardware igény:
386SX, 1 MB RAM, VGA, CD-ROM, MS-DOS 5.0

96 %

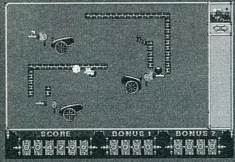
SIERRA
PC CD-ROM

even more! THE INCREDIBLE MACHINE



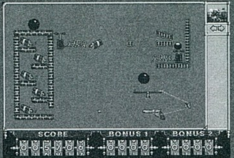
Nem mondható, hogy a Sierra emberei nem gondolnak mindenkire (foci, szimulátor, kaland, gyerekjátékok...). Sajnos rég nem jöttek elő új programmal (várhatóan majd most ősszel), de egy új kiadványuk azért a kezembe került. Az Incredible Machine folytatása, annak is a CD-s verziója.

Mondhatni, kiváló munkát végeztek a Sierrások (megint). A program különböző eseményeken 6 fődíjat kapott, és több cég és újság is elismerően nyilatkozott róla. A program hasonló az elődjéhez, csak több pályát tartalmaz, és KIHASZNÁLJA a CD adta lehetőségeket is.



Na nézzük mi is ez. Ez a program mindenkinek ajánlható, aki szereti ha mindenféle "kütyü" segítségével és egy kis kreativitással különböző problémákat kell megoldania. Ebben a programban 170 előre elkészített pálya van, de akinek kedve van hozzá, az saját maga is készíthet pályákat.

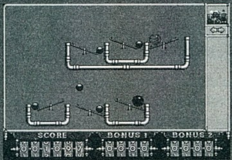
A kezdő képernyőn tudjuk a játék beállítását elvégezni. A hangszóróval beállíthatjuk a hang erősségét, az összerakóval, azt, hogy melyik pályán akarunk játszani (ha sikerül megoldani a pályát, akkor automatikusan a sorban következő pályát kapjuk), és itt léphetünk be a szerkesztő módba is (villáskulcs). Ha a jobb oldali képernyőre klikkelünk, akkor elkezdhetjük az aktuális pálya megoldását. Ha elkezdjük a játékot, akkor a jobb oldalon láthatjuk azokat a dolgokat, amiket fel-



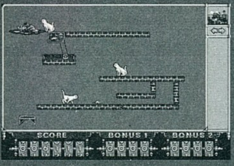
használhatunk a feladat teljesítéséhez. Az alattuk levő szám jelzi, hogy hány darab van az adott "alkatrészből". A kiválasztott kütyüre ráklikkelünk, majd oda irányítjuk, ahova tenni akarjuk, és megint klikkelünk egyet (a jobb egérgombbal a kezdőképernyőre jutunk vissza). Ha úgy gondoljuk, hogy minden a helyén van, akkor klikkeljünk a jobb felső sarokban levő futóra, és láthatjuk, hogy ügyeskedésünk eredményre vezet-e. Ha igen, akkor kapjuk az újabb pályát. "Ennyi" lenne a játék része. A szerkesztőben "ugyanezt" kell tennünk (mármint folyamatában), de ott az a feladatunk, hogy megszerkesszünk egy pályát, illetve feladatot adjunk a játékosnak.

Ha kiválasztottunk egy dolgot amit használni akarunk, akkor annak tudjuk a méretét változtatni (az ábra bal, ill. jobb oldalán található nyilakkal), tudjuk forgatni (az ábra bal, ill. jobb alsó sarkában található nyilakkal) és vissza tudjuk tenni oda ahonnan elvettük, ha esetleg nem kellene (az ábra bal felső sarkában található szemetessel). Ha szerkesztő módban vagyunk, csak egy a különbség, hogy a jobb felső sarokban is van egy ábra. Egy lakat. Ezzel tudjuk a kütyüt fixen lehelyezni (ha a lakat zárva), ekkor a játékos nem tudja mozgatni. Ha nem tesszük oda fixen (a lakat nyitva), akkor a játékos bárhova teheti az adott dolgot, amivel talán nagyon megkönnyíti a pálya megoldását. Ugye ezt senki sem akarja.

No, hát ez lenne a progi. Nézzük milyen "kütyüket" használhatunk:

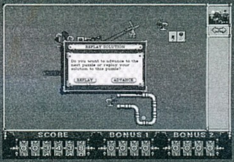


- **Baseball labda:** Hat rá a gravitáció, de nem nagyon pattog.
- **Kosárlabda:** Jól pattog.
- **Bowling golyó:** Nagyon nehéz, egyáltalán nem pattog.
- **Biliárd golyó:** Nem hat rá a gravitáció, de ha meglökik sokáig gurul, hacsak ki nem esik a képernyőről.
- **Ágyúgolyó:** Borzasztó nehéz, nem pattog.
- **Szuperlabda:** Kiszámíthatatlan, minden pattanásnál (nem annál ami az arcodon van) egyre nagyobb lendületet kap.
- **Teniszlabda:** Közepesen pattog.
- **Léggömb:** Normál gravitáció esetén felfelé száll. Ha hozzákötünk egy pisztolyt, elsüthetjük, vagy valamit meglökhetünk

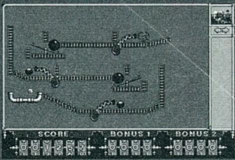


vele alulról. Szög, fogaskerék, olló... kilyukaszthatja.

- **Szög:** Kilyukaszthatja a léggömböt, de Mel Schlemmingnek (az emberke) lépcső gyanánt is kiváló.
- **Mérleghinta:** Ha valamit rátesszünk és a másik végére valamit rádobunk, akkor ami rajta volt "elrepül", de jó arra is, hogy elsüssük a pisztolyt...
- **Fújtató:** Ha valamit rádobunk, akkor levegőt fúj.
- **Bokszkesztyű:** Ha végén levő gombot megnyomjuk, akkor üt. El lehet vele indítani az egérmotort...
- **Trambulin:** Ha valamit rádobunk, akkor az minden pattanásnál egyre nagyobb lendületet kap.
- **Kötél:** Hozzá lehet kötni pisztolyhoz, majom-motorhoz, léggömbhöz... Számtalan csigán át lehet fűzni.
- **Horog:** Rá tudunk valamit kötni, hogy le ne essen.
- **Csiga:** Kötelet lehet bele fűzni.
- **Pisztoly:** Ha egy kötéllel elsütjük, akkor szétlő valamit, felrobbantja a dinamitot, ellök valamit az útból...
- **Olló:** Rá kell valamit dobni és elvágja a kötelet, kilyukasztja a léggömböt.
- **Kapcsoló és konnektor:** Ha valamit, ami áramról működik bedugunk a konnektorba és a kapcsolót "le"kapcsoljuk, akkor az a valami működésbe lép. Ha helyesen dugtuk be, akkor egy dugó jelenik meg a konnektorba.
- **Generátor:** Valami mozgóval kell összekötni (egér-motor, fogaskerék, futószalag...), ekkor áramot fejleszt.
- **Napelem:** Világítsuk meg valamivel, ekkor áram lesz a konnektorban.
- **Ventillátor:** Dugjuk be egy konnektorba. Ha van benne áram, akkor a ventillátor elfújja az előtte levő tárgyat (hacsak nem túl nehéz).
- **Elektromotor:** Dugjuk be egy konnektorba, majd kössük össze valami mozgatható dologgal (fogaskerék, futószalag...). Meg fogja hajtani.
- **Tégla fal:** Csak a dinamit tud bele lyukat robbantani.
- **Csövek:** Falakat csinálhatunk belőlük. A dinamit nincs rá hatással.
- **Fa fal:** A dinamit lyukat robbanthat bele.
- **Sár fal:** Ezen semmi sem pattog, nehezen csúszik rajta minden. A dinamit nincs rá hatással.
- **Lejtő:** Minden lecsúszik rajta. A dinamit nincs rá hatással.
- **Gumiszíj:** Motorok, forgó dolgok (fogaskerék, majom-motor...) összekötésére szolgál.
- **Fogaskerék:** Többet egymáshoz kapcsolva kiiktathatjuk a gumiszíjat. Áttételként nagyon jól használható (pl. a forgási irány megváltoztatásához).
- **Futószalag:** Valami forgó dologhoz kell a gumiszíjjal kötni, ekkor ami rajta van, azt a forgása irányába szállítja.
- **Jack-in-the-box** (doboz kis kallantyúval): Ha valami forgó dologhoz kötjük a a gumiszíjjal, akkor egy idő után Jack "kidugja" a fejét és ellöki azt ami a doboz tetején volt.
- **Szélmalom:** Ha valamivel "megfújjuk" (fújtató, ventillátor) és összekötjük valamivel amit forgatni kell, akkor ez fog motorként szolgálni.
- **Nagyító:** Helyesen fény elé helyezve meggyújthatunk vele valamit (kanócot, gyertyát...).
- **Zseblámpa:** Dobjunk valamit a tetejére, mire elkezd világítani.
- **Izzó:** Ahhoz, hogy bekapcsoljuk, valami nehéz dolgot kell kötéllel a zsinórjára kötni (pl. vödröt). Ekkor ez is világítani kezd.
- **Ágyú:** Gyújtsuk meg a kanócot, mire egy ágyúgolyót lő ki.
- **Dinamit:** Gyújtsuk meg a kanócot, mire az felrobban. A falakat általában berobbantja.
- **Rakéta:** Gyújtsuk meg a kanócot, mire a rakéta felszáll. Kidurranthatja a léggömböt.
- **Gyertya:** Ha meggyújtjuk, akkor világítóeszközként és melegítőeszközként használható (pl. teáskannát), de pl. egy rakéta kanócát is meggyújthatjuk vele.
- **Teáskanna:** Ha alulról melegítjük, gőzt termel, mire az elnyomja azt ami felette van.
- **Gyújtószerkezet és dinamit:** Dobjunk valamit a gyújtószerkezetre és az felrobbantja a dinamitot.
- **Vödör:** Kössük össze valamivel egy csigán keresztül, és dobjunk bele valamit. Az amivel összekötöttük megemelkedik...
- **Ketrec:** Ha alatta van valami (Pokey macska...), csak vágjuk el a kötelét és rögtön ráesik. Ha nincs még felkötve, akkor pl. csak egy horog és egy kötél kell hozzá, és kész is a csapda.
- **Pokey macska:** Élete célja,



hogy Mort egeret vagy Bob halat elkaphassa. Tegyük bármelyiket a közelébe, rögtön akcióba lendül.
- **Mort egér:** Pokey elől menekül, a sajt a kedvence.
- **Sajt:** Mort kedvence.
- **Egér-motor:** Kössük össze egy mozgó alkatrésszel, majd lökjük meg valamivel. Az egér elkezdi hajtani a mókuskerekét, mire az meghajtja a kívánt alkatrészt.
- **Bob hal:** Pokey egyik kedvenc eledele.
- **Majom-motor:** Kössünk valami súlyosat a rolón található zsinórra, mire a majom meglátja a banánt és elkezdi hajtani a biciklit. Ekkor a biciklivel meg lehet hajtani bármilyen forgó alkatrészt.
- **Mel Schlemming** (az emberke): Ész nélkül megy ide-oda. Ernie-nek, az alligátornak a kedvenc eledele.
- **Mel háza:** Mel csak itt lehet biztonságban.
- **Ernie alligátor:** Kedvenc eledelei Mort és Mel. Ha valamit a

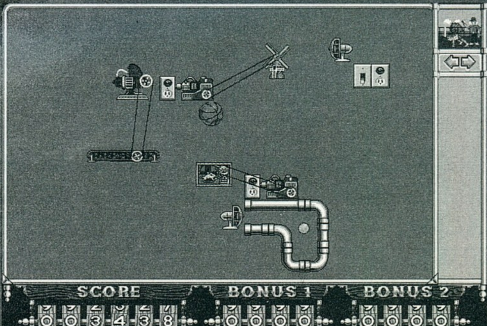


farkára vagy a hátára dobunk, az elpattan onnan.
- **Flipper ütköző:** Ha valami nekiütközik, az valamely kiszámíthatatlan irányba pattan tovább.

Ennyit a kütyükről, azt hiszem bőven elég ahhoz, hogy bárki nyugodtan játszhasson ezzel a jópofa kis játékkal. Ezekután már csak egy kis logikára van szükség.

Szerintem ez egy nagyon ötletes játék. Aranyos a grafikája (SVGA), nagyon jók a hangjai, ráadásul a zene a CD-ről szól. Szerkesztő módban az 1-9 és az A-L (abécé sorrendben) gombokkal változtathatjuk a zenét. A CD-n még megtalálható egy hasonló kaliberű játék demoja is, az Incredible Toons-é, ami szintén nagy móka. Erről a játékról csak jót lehet mondani.

Mr.T.



READ ONLY BT. & IRIDIUM COMPUTERS KFT.

Budapest IV., Külsőszilágyi út 116. · Tel.: 180-8347 · Fax.: 180-8419
BBS: 180-2000 (Posta IRCO részére)

Rövid határidővel vállaljuk adatai CD-ROM lemezre történő archiválását.
Adatait hozhatja: winchesteren (SCSI, AT BUS)
streamer kazettán (QIC 80)
floppy lemezen (1.2, 1.44 MB)
A felírható adatmennyiség 650, illetve 750 MB.

További darabok:	
2-5 db	6.000
6-10 db	5.500
11-20 db	5.000
21-34 db	4.500
35 db-tól	4.000

Master példány:				
Forrás				
winchester	több winch.	streamer	floppy lemez	CD
7.500	8.000	10.000	12.000	6.000

Játék és felhasználói programok CD-ROM-on széles választékban kaphatók.
Mielőtt elfáradna hozzánk, kérjük egyeztessen telefonon.

ATHANA

amerikai mágneslemezek és streamerkazetták már Magyarországon is kaphatók! A világ 70 országában már bizonyított, itt az idő, hogy Ön is kipróbálja!

mágneslemezek	streamerkazetták
3.5" DSDD 1.0 MB 456,-Ft/10db	150 MB 1680,-Ft/db
3.5" DSHD 2.0 MB 576,-Ft/10db	250 MB 1920,-Ft/db
5.25" DSDD 500 kB 288,-Ft/10db	mini120MB 1680,-Ft/db
5.25" DSHD 1.6MB 336,-Ft/10db	2.3GB 8mm 1920,-Ft/db

Az árak ÁFA nélkül értendők!

Magyarországi forgalmazó:

Alpha Byte LTD
Budapest-62 Pf. 768, H-1384 • T/F: 06-1 173-2008

Csomagküldő szolgálat:
Globe Walker BT • 2092Budakeszi, Fő u. 220. • Tel.:138-6457

Kiskereskedelem:
Műszaki Fotó Dia BT
1074 Budapest, Dohány u. 92. Tel.: 141-6299
Számítástechnikai Szaküzlet
1111 Bp., Bertalan Lajos u. 35. (a Műszaki Egyetemnél)
Békéscsaba - Molnár Pál Tel.: 06-66 452-452 Fax: 06-66 327-030
Békéscsaba - Zahorán BT Tel./Fax: 06-66 321-227

Ön még nem a viszonteladónk?
Kérje a teljes ATHANA valasztékot bemutató árlistát még ma!

A GURU Magazin céges és magán terjesztőket keres Budapesten és vidéken!

Számítástechnikai üzletek, egyéb boltok és magánszemélyek jelentkezését várjuk a 183-41-53-as telefonszámon.

Kedvező terjesztési feltételek!

486 DX2-66 MHz, 256 kB cache
4 MB RAM
1.44 MB FDD
420 MB HDD
14" AXION COLOR SVGA

A konfiguráció ára most: 1.000,- forint

ILYEN MÉG NEM VOLT!

EDDIG IS ÉRDEMES VOLT AZ ACOMP-NÁL VÁSÁROLNI, DE MOST MÁR NEM IS MEHET MÁSHOVA, PERSZE CSAK HA NEM AKAR EGY OLYAN ALKALMAT ELSZALASZTANI, AMIKOR 1.000,- FORINT BEFIZETÉSÉVEL 150.000,- FORINT ÉRTÉKŰ PC BOLDOG TULAJDONOSA LEHET!

NE HAGYJA KI!

SOHA NEM LÁTOTT AKCIÓ INDUL OKTÓBER 3.-TÓL AZ ACOMP KFT-NÉL.
KÉRJE TÁJÉKOZTATÓNKAT ÜZLETÜNKBEN!

1134 BUDAPEST, SZENT LÁSZLÓ ÚT 74/A
1122 BUDAPEST, KIRÁLYHÁGÓ U. 2.

PC GURU

94/5

A szórakoztató informatikai magazin

16 OLDALAS HW - SW MELLÉKLET!

A PC GURU ingyenes havi hardware - software melléklete.

A megjelent írásokkal és termékekkel kapcsolatban bővebb információt a forgalmazó cégek nyújtanak. Kérjük őket keressétek fel ezzel kapcsolatban.

Jelentkezés a melléklet lapjaira:

GURU hirdetésfelvétel Tel.: 183-4153

TARTALOMJEGYZÉK

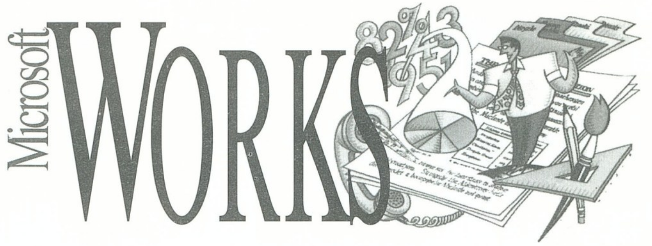
MS Works 3.0 - 2. rész 2
Hírek a nagyvilágból 6
SCSI AudioMachine 8
Multimédia hardver eszközök 9
Video Galaxy 10
Olivetti JP 150 W 11
Multimédia CD-ROM-ok 12
Nyelvmester - angol nyelvoktató CD 14
PC CD-ROM-ok 15

NÉVJEGY

Microsoft Szoftverinformáció
Madách Trade Center
1075 Budapest,
Madách Imre u. 13-14.

Tel.: 268-1668

Microsoft Works 3.0



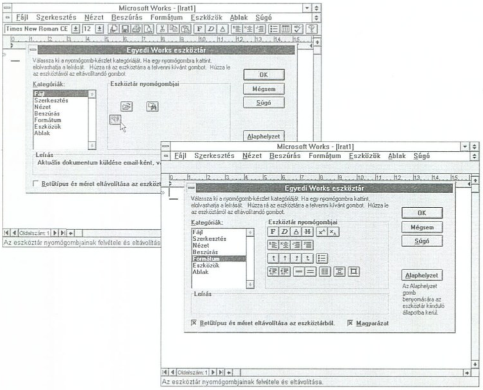
Az ötrészes sorozatban megismerkedhetünk a Works for Windows programcsomag 3.0-s, magyar nyelvű változatával, annak felépítésével, szolgáltatásaival és használatával.

2. A szövegszerkesztő

Mint az előző számban említettük, a szövegszerkesztés a legismertebb számítógépes alkalmazás. Ez persze nem jelenti azt, hogy mindenki, aki tud írógépen gépelni, feltétlenül hatékonyan tudja használni a szövegszerkesztő programokat. Tehát szövegszerkesztési ismerkedésünket kezdjük a program által kínált funkciók és szolgáltatások bemutatásával.

A program szolgáltatásait több módon is elérhetjük. Egyes funkciókat szimbolizáló gombok kiemelésre kerülnek az eszköztárba, bizonyos funkcióknak van gyorsbillentyűvel elérhető rövidítése, mások viszont csak a menüből érhetőek el.

Az eszköztár használatával meggyorsíthatjuk munkánkat, de ahhoz, hogy ki tudjuk használni a lehetőségeket, ismerkedjünk meg a gombok jelentésével. Alaphelyzetben 6 csoportban, összesen 17 funkciót emeltek ki a program szerzői. Ha azonban úgy érezzük, hogy nem az általunk leggyakrabban használt funkciók érhetők el, lehetőségünk van az eszköztár gombsorának megváltoztatására. Ez főleg akkor válik érdekessé, ha 640×480-nál nagyobb felbontású grafikus módban fut a Windows, mert ekkor az eszköztár jobb széle üresen marad. Az eszközök menü Egyedi eszköztár menüpontjának segítségével tehetjük meg a kívánt változtatásokat. A változtatásokat 'Drag-and-Drop' módszerrel tehetjük meg, azaz a gombokat egyszerűen az új helyükre lehet mozgatni. Ismerkedjünk meg a gombok jelentésével:

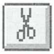


Új vagy létező dokumentum megnyitása, sablon vagy egy Works Varázsló használata

Dokumentum mentése

Az aktív dokumentum nyomtatása az aktuális beállítások mellett

Nyomtatási kép mód

 Kijelölt szöveg, diagram, rajz és más objektum kivágása

Kijelölt szöveg, diagram, rajz és más objektum másolása

Kijelölt szöveg, diagram, rajz és más objektum beillesztése

Kijelölt szöveg félkövér szedése

Kijelölt szöveg dőlt betűs szedése

Kijelölt szöveg aláhúzása

Bekezdés balra zárása

Bekezdés középre zárása

Bekezdés jobbra zárása

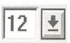
Felsorolásjelző hozzáadása

Táblázat vagy tartomány beillesztése számolótáblából

Helyesírás-ellenőrzés

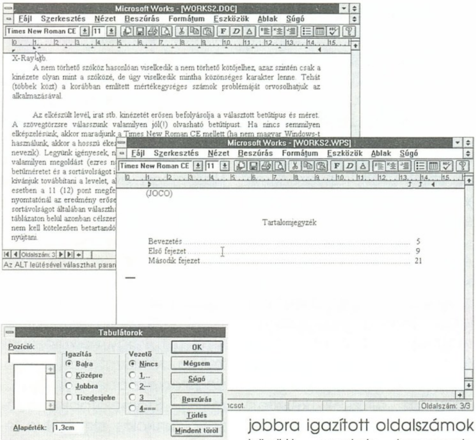
Kalauz, Súgó, Tankönyv indítása, Works Varázsló választása

Betűtípus választása



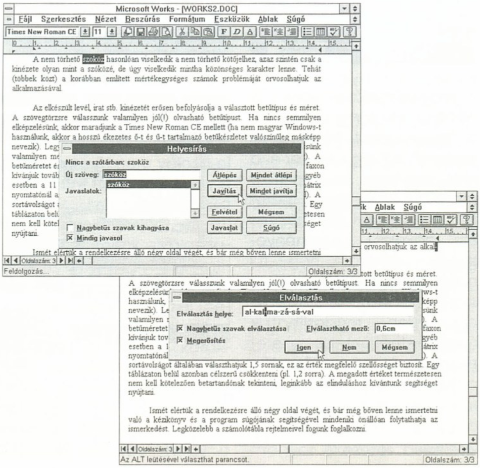
Betűméret választása

Az eszköztár alkalmazásán kívül a vonalzó segítségével is meggyorsíthatjuk a munkánkat. A vonalzó a bekezdések és a tabulátorok helyének megadásában és le-



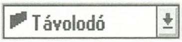
olvasásában segít. Lehetőség van a bekezdés bal- és jobb oldali, valamint az első sorának helyzetét megadni. Ugyancsak lehetőség van a tabulálási pozíciók helyének módosítására, újabb pozíciók hozzáadására, a már meglevők törlésére. Újabb pozíciót egyszerűen a vonalzó megfelelő helyére történő kattintással hozhatunk létre. Meglevő tabulátort a jelének a vonalzóról történő lehúzásával szüntethetjük meg. Ha tabulátorokkal többet szeretnénk dolgozni, akkor érdemes a 4 tabulálással kapcsolatos ikon részére helyet szorítani az eszköztárban. A tabulátorok használatával számos jól kinéző dolgot tudunk készíteni. A Formátum/Tabulátorok funkció segítségével lehetőség van számjegyekkel megadni a tabulátorok pozícióját. Megadhatjuk, hogy a tabulátor balra, középre, jobbra vagy tizedesjelre igazítson. Ugyancsak minden tabulátorra megadható, hogy milyen karakterrel töltse fel az alapértelmezésben üresen maradó helyet. E lehetőséggel pl. egy tartalomjegyzékben megoldhatjuk, hogy a balra igazított címek és a jobbra igazított oldalszámok között pontok legyenek. (Egy újabb tabulálási hely felvételével az is megoldható, hogy a pontok néhány mm-rel a számok előtt véget érjenek.)

A szövegszerkesztési funkciókhoz szorosan kapcsolódik a beépített helyesírás-ellenőrző program. Ennek segítségével megkereshetjük a hibásan írt szavakat, a szóismétléseket. A program több mint 100.000 szót ismer, de szükség esetén bővíthetjük is az ismert szavak készletét. A helyesírás-ellenőrző program a MorphoLogic Helyes-e? programjának integrált változata. A helyesírás-ellenőrző természetesen nem ismerheti az összes szót, ezért nem árt, ha van a közelünkben egy aktuális helyesírási tanácsadó szótár, melyben a kifogásolt szavaknak utánanézhetünk, mert gyakran előfordul, hogy a program hibásnak (ismeretlennek) nyilvánít egy szót, de helyette nem tud másikat javasolni. Egyébként e mellett sem hátrány a szöveg figyelmes átolvasása, mert az elgépelések egy részével értelmes magyar szó keletkezik, mely persze nem az adott mondatba való. Ugyancsak hasznos lehet az elválasztás használata is, mert magyar szavak átlagos hosszúsága akkora, hogy elválasztás nélkül sok esetben nagyon széttöredezik a szöveg. Az elválasztható mező fogalma tulajdonképpen egy a jobb oldali margótól a megadott távolságra elhelyezkedő (láthatatlan) mezőt ad meg. Az érték csökkentésével csökken a sorok egyenetlensége (viszont több

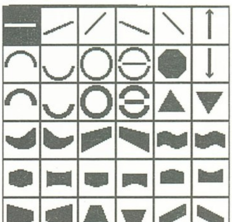


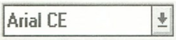
szót választ el a program). Sor kizárás alkalmazása esetén a sorok szélei azonosak, az elválasztással a szavak közti hely mérete fog csökkenni (közelíteni fog a szóköz szélességéhez). (Az elválasztás kapcsán a kézikönyv még "Forró sáv"-ról (az angol Hot Zone tükörfordítása) és egyéb hasonlókról beszél, míg a szemléltető ábra már a jelenlegi állapotot tükrözi.) Ha valamilyen okból meg szeretnénk szüntetni az elválasztást, akkor a Szerkesztés/Csere pontban a ^- jelpárost kell semmire (üres Új szöveg mezőre) cserélni. (A ^- egyébként a feltételes elválasztó jel megadására szolgál.)

Némileg kiadvány-szerkesztési funkciókat valósít meg a WordArt segédprogram, mely a Beszúrás/WordArt-tal érhető el. A WordArt használata nem túl bonyolult, de a program valamiért kevesebb segítséget ad a használatához mint a szövegszerkesztő esetében (értem ez alatt, hogy az eszköztár gombjai felett megállva az egérrel, nem kapunk egykét szavas útbaigazítást a gomb funkciójáról). Az eszköztár gombjainak a következők a funkciói:

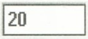


Alakzat: a szöveget a kiválasztott vonalra, vagy alakra igazítja.





Betűtípus



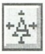
Betűméret: a betűk méretét adhatjuk meg vele, a "Legjobb"-at választva a szöveg kitölti a rendelkezésre álló keretet. Általában azonban kénytelenek vagyunk pontban megadni a méretet.

Félkövér

Dőlt betű

Azonos magasság: minden betű azonos magasságú lesz függetlenül attól, hogy kis- vagy nagybetű volt. Kissé zavaró, hogy az írásjeleket is (pl. a pontot) teljes méretre torzítja.

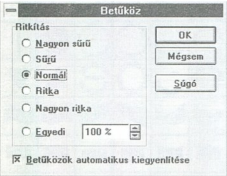
Oldalra döntés: a szöveget 90 fokkal elfordítja.



Nyújtás: a szöveg a keretet teljesen kitöltse.

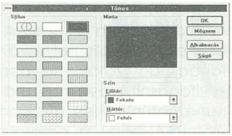
Igazítás: a szöveg elhelyezkedését adhatjuk meg a kereten belül (balra, jobbra stb.).

Betűköz: az egyes karakterek közötti távolság értéke változtatható.

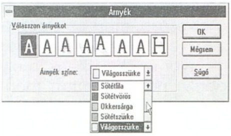


Elforgatás: tetszőleges értékű elforgatásra ad lehetőséget, ill. a választott alakzattól függő egyéb beállításra.

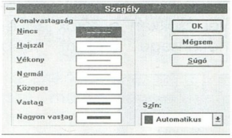
Tónus: a karakterek kitöltő mintázatát és színét adhatjuk meg.



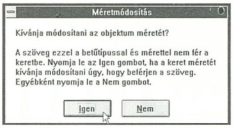
Árnyék: a szöveg árnyékának típusát, színét állíthatjuk be.



Szegély: a betűk szélét vonallal is megrajzolhatjuk. Így érhetünk el újabb különleges hatásokat. (Ha olyan a kitöltő minta, hogy a karakter széle nem lenne folytonos, akkor szegély megadásával 'lezárhatjuk' a betűket.)



A módosítgatások során jó néhány alkalommal felhívja a figyelmünket, hogy az új kinézetű szöveg nem fér el a régi keretben és akarjuk-e megnövelni a keret méretét. A többszöri próbálkozás (és növelés) eredményeképpen előfordul, hogy túl nagy lesz a keret. A szövegszerkesztőbe visszatérve egyszerűen módosíthatjuk (csökkenthetjük) a keret méretét. A módosítás után a WordArt-ban ismét akkorára növelhetjük a keretet, hogy pontosan kitöltse a szöveg.

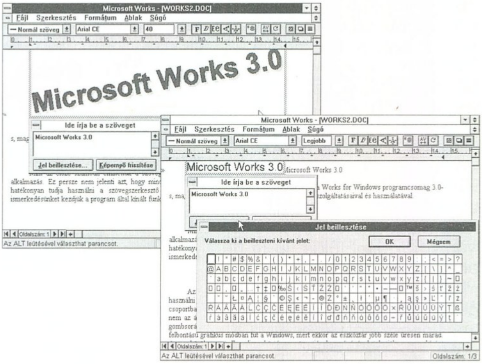


A WordArt-ban tett felfedező utunk után kanyarodjunk vissza magához a szövegszerkesztőhöz.

Akik a programot használni kívánják, azok számára érdekes lehet, hogy mennyire lehet átvenni más programokból fájlokat, ill. mások (akik nem rendelkeznek Works-szel) fel tudják-e használni az általunk készített dokumentumokat. Lehetőségünk van a széles körben elterjedt (és sok helyen szabványosnak számító) Word for Windows 2.0, MS Word 6.0, WordPerfect 5.x, Windows Write 3.x, Word (MS-DOS) 5.x-6.0, RTF formátumok és persze az egyszerű szöveges fájl kezelése. Ugyanezekben a formátumokban van lehetőségünk a munkánkat elmenteni, ha más programmal szeretnénk a munkát folyatatni. A konvertálás általában gond nélkül megtörténik, de néhány esetben 'érdekesen' megváltozik a szöveg képe. Az egyik ilyen esetről a mellékelt Hasznos tudnivalók fájlban olvashatunk (CE betűkészletek konvertálási problémái), egy másik, hogy a Word for Windows táblázatait nem képes konvertálni. Az eredményből eltűnnek a vonalak, csak a cellák adatai maradnak meg tabulátorokkal elválasztva. Hasonlóan áldozatul esik a konvertálásnak a Word automatikus tartalomjegyzéke is (nem konvertálja a toc1 stb. stílusokat).

Szerencsére az említett konvertálási probléma nem jelenti azt, hogy nélkülöznünk kell a táblázatokat a szövegszerkesztőben. A Beszúrás / Számolótábla/táblázat... funkciót aktivizálva lehetőségünk van egy új, vagy egy a számolótáblában már korábban létrehozott táblázat beszúrására. Ezzel azonban átjutunk a program számolótáblájába. Miután ez a következő rész témája lesz, most elöljáróban csak egyetlen dolgot kívánunk megemlíteni. Lehetőség van a táblázatok automatikus formázására, ha a formázandó mezőket egérrel kiválasztjuk és a Formátum / Automatikus... funkciót választjuk.

A sorozat bevezető részében már foglalkoztunk a Varázslók és sablonok használatával, most csak annyira



térünk vissza a témához, hogy megemlítsük azt a tényt, hogy ezek egy része a szövegszerkesztőhöz kapcsolódik. Használatukkal sok tapasztalatot szerezhetünk.

A cikk további részében néhány, a szövegszerkesztéssel kapcsolatos (remélhetőleg) hasznos tanácsot kívánok adni.

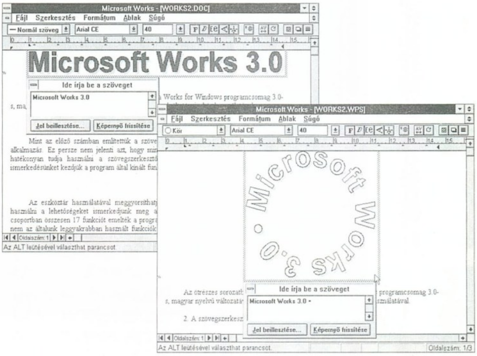
1.) A szavak között mindig egyetlen szóköz karaktert üssünk. Vagyis ne próbáljuk a bekezdések stb. külalakját további szóközök beütésével kialakítani. Ez főleg DOS-ban futó, karakteralapú szövegszerkesztőkről áttérőknél szokott problémát okozni, mert megszokásból a szóköz karakterre 'tenyerelve' próbálják a bekezdés sorait formázni (nem mindig teljes sikerrel).

2.) Szintén a bekezdések formázásánál (főleg akkor, ha az első sor balrább kezdődik), a második és további sorok helyzetét tabulátorok elhelyezésével próbálják kialakítani. Ez akkor jó megoldásnak tűnik, de a későbbiek folyamán akár egyetlen karakter beszúrása után a teljes bekezdés széteshet (a feltételes módot leginkább tekintsük kijelentésnek).

Az említett problémák elkerülhetők, ha mindenfajta ilyen jellegű formázási funkciót a bekezdések formázására szolgáló eszközökkel végezzük. Azaz állítjuk a bal és a jobb oldali margót és az első sor helyzetét a bal oldali margóhoz képest. Különösen az 1. pontban leírt cselekedet kiváltó oka, hogy sor végén pl. egy típusszámot, vagy egy értéket és a hozzátartozó mértékegységet elválasztja a program (az egyik fele a sor végén marad, a másik átkerül a következő sor elejére).

Ekkor sokan a szóköz alkalmazásában látják a megoldást, noha van egy sokkal elegánsabb (és célszerűbb) lehetőség is. A legtöbb szövegszerkesztő programhoz hasonlóan a Works is lehetőséget ad speciális jelek elhelyezésére a szövegben (Beszúrás / Speciális jel). A speciális jelek közül a formázás segítése érdekében 4 jellel érdemes megismerkednünk.

- A sorvége jel segítségével úgy kezdhetünk új sort, hogy nem kezdünk új bekezdést. Sajnos e lehetőségről sor kizárás alkalmazása (justify) esetén le kell mondanunk, mert a sorvége jelet megelőző (általában rövidebb) sort is teljes szélességűre húzza szét. Ha balra/középre/jobbra igazítjuk a szöveget, akkor a jelenség nem lép fel.
- A feltételes kötőjellel olyan pontokat adhatunk meg, ahol lehetséges a szavak elválasztása. Ennek használata néhány esetben célszerű. Ha nem válasszuk el a szöveget, de valamelyik hosszabb szó átkerülése a következő sorba furcsává teszi a szöveg képét, akkor egy feltételes kötőjel segítségével a kritikus szót elválaszthatjuk. Ha használjuk a beépített magyar elválasztó programot (Helyesel), akkor általában nincs ilyen probléma. Viszont előfordulhat, hogy valamilyen idegen-, vagy szakszót nem választ el (mert nem ismeri fel), vagy a magyar szó elválasztása függ a jelentésétől és mi mégis szeretnénk elválasztani az ilyen szempontból kritikus szót.
- A nem törhető kötőjel (nevének megfelelően) olyan szavakat (általában karakter csoportokat) kapcsol össze, melyek szorosan kötődnek. Pl. a -1 esetében normál kötőjelet használva gyakran előfordul, hogy a kötőjel a sor végén marad, míg az 1 számjegy átkerül a következő sorba. Ha a - jelet nem törhető kötőjellel helyettesítjük, akkor ilyen esetben az előjel is átkerül a következő sorba. Használhatjuk még a nem törhető kötőjelet más esetekben is, pl. X-Ray stb.
- A nem törhető szóköz hasonlóan viselkedik a nem törhető kötőjelhez, azaz szintén csak a kinézete olyan mint a szóközé, de úgy viselkedik mintha közönséges karakter lenne. Tehát (többek közt) a korábban említett mértékegységes számok problémáját orvosolhatjuk az alkalmazásával.



Az elkészült levél, irat stb. kinézetét erősen befolyásolja a választott betűtípus és -méret. A szövegtörzsre válasszunk valamilyen jól(!) olvasható betűtípust. Ha nincs semmilyen elképzelésünk, akkor maradjunk a Times New Roman CE mellett (ha nem magyar Windows-t használunk, akkor a hosszú ékezetes ő-t és ű-t tartalmazó betűkészletet valószínűleg másképp nevezik). Legyünk igényesek, ne használjunk kalapos és hullámos betűket, inkább keressünk valamilyen megoldást (ezres nagyságrendben léteznek magyar ékezetes betűkészletek). A betűméretet és a sortávolságot is gondosan válasszuk meg (a készülő irattól függően). Ha faxon kívánjuk továbbítani a levelet, akkor inkább nagyobb betűket (pl. 13 pont) használjunk. Egyéb esetben a 11 (12) pont megfelelő (tintasugaras vagy lézernyomtatót feltételezve - mátrix nyomtatónál az eredmény erősen függ a festékszalag állapotától és a nyomtató típusától). A sortávolságot általában választhatjuk 1,5 sornak, ez az érték megfelelő szellősséget biztosít. Egy táblázaton belül azonban célszerű csökkenteni (pl. 1,2 sorra). A megadott értéket természetesen nem kell kötelezően betartandónak tekinteni, leginkább az elinduláshoz kívántunk segítséget nyújtani.

Ismét elértük a rendelkezésre álló négy oldal végét, és bár még bőven lenne ismertetni való (pl. a ClipArt-ok használata stb.), de úgy gondoljuk, hogy a kézikönyv, a Kalauz és a program súgójának segítségével mindenki önállóan folytathatja az ismerkedést. Következő alkalommal a számolótábla rejtelmeivel fogunk foglalkozni.

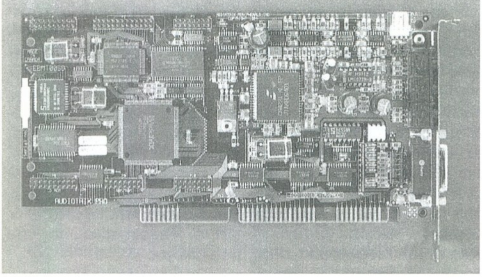
(JOCO)

Tallózgatás külföldi és belföldi híranyagokban

Movie Machine Pro
Midia Audio Trix Pro
Imagine 128
CleanPC Group
DX4 kontra Pentium

Movie Machine Pro

Megjelent a profi videókártyáiról híres, német **FAST** cég legújabb terméke, a **Movie Machine Pro.** Ezzel a kártyával kis házi hobby video-stúdiót tudunk létrehozni. Tartalmaz egy TV-tunert, melynek segítségével bármely tv-programot nézhetjük gépünkön. Képes live-video-overlay-re, azaz videót egy ablakban be tud keverni a VGA-grafika elé. Állóképeket és videókat is digitalizálhatunk vele, majd a winchesteren át is szekeszthetjük őket. A kártyán található video-kimenet, így az általunk készített grafikákat videószalagra tudjuk venni. Mindezek tetejére a bonbon, hogy mivel házi felhasználásra szánják új terméküket, ezért az ára nem lesz túl magas.

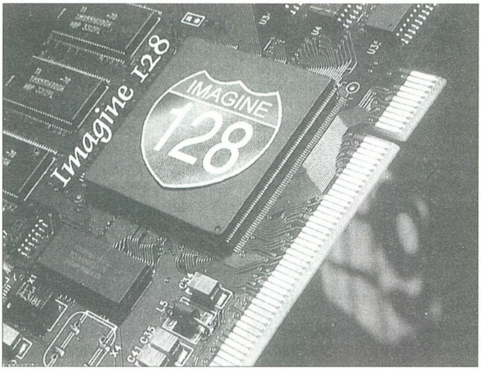


Midia Audio Trix Pro

A **Magic Midia** cég is kihozott egy új hangkártyát a vadonatúj **Yamaha OPL4** processzorral. E processzort szakmai körökben elég csalódással fogadták, mert az alacsony ár elérése érdekében a Yamaha túl sok mindenről mondott le a chip-nél. A pozitívuma, hogy egy teljes **OPL3**-ast építettek bele, így minden korábbi játékkal, ami *Sound Blaster Pro*-t támogat együttműködik. E mellé építettek be egy 22 hangos *wave-table* szintetizátort és egy digitális keverőt. A *wave-table* technika igen előremutató dolog, de önmagában még nem biztosíték a jó minőségű zenélésre. Ez ennél a chipnél is bebizonyosodott. Mivel kis méretű ROM-ba kellett a *General Midi* hangkészletet elhelyezni, ezért nem csak 16 bites mintákat, hanem 8 és 12 biteseket is készítettek, és ezeknek a hangminősége azért nem olyan jó. Így az eddigi tesztelők egyértelműen csak játékra tartották alkalmasnak az erre a chip-re épülő hangkártyákat. Ezen a kártyán az alap készlet mellé opcionálisan kérhető egy RAM bővítő-lapka, mely további hangok feltöltésére teszi majd alkalmassá. Tulajdonképpen bármely *CD-ROM*-ot rá lehet majd kötni, hiszen a következőket támogatja: *Sony, Mitsumi, Philips, Matsusita* és *SCSI*. Természetesen rengeteg software-t adnak a kártyához.

Imagine 128

Az amerikai **Number Nine** cég megkezdte a következő fordulót a leggyorsabb PC-s videokártya címéért folytatott versenyben: a 64 bites kártyák térnyerése közben már kihozta az első *128 bites Chip*-et és grafikus-kártyát.



A gyorsító chip saját fejlesztésű és két év munkájának a gyümölcse. Itt egy valódi 128 bites chip-ről van szó, miszerint nem csak a video-memóriához való hozzáférés zajlik 128 biten, hanem belül is 128 biten végzi a műveleteket. Ez azt jelenti, hogy (ideális esetben) a processzor egyszerre 16 darab 8-bites (256 szín), 8 darab 16-bites (65536 szín) vagy 4 darab 32-bites (true color) műveletet tud végrehajtani.

Ez adja a sebességnövekedés egyik felét, a másikat pedig a szuper gyors memóriahozzáférés.

Nem kevesebb, mint 520 Mbyte/ sec sebességgel küldi a processzor az adatokat a VRAM-hoz.

A fejlesztők felhasználtak még két új technikát a sebesség növelésére, ezek a maximálisan 2 Mbyte méretű *Masking Memory* és a maximálisan 32 Mbyte-os *Offscreen Memory*, melyekhez olcsó DRAM-ot használhatunk.

A *masking memory* arra szolgál, hogy az egymást fedő ablakok gyorsan tudjanak megjelenni és a multimédiás alkalmazások sebessége elfogadható legyen, míg az offscreen memory a pl. *dialog box*-ok által fedett felületek tartalmát eltárolja, így azokat nem kell a fedés megszűnte után lassan újrafelépíteni, hanem csak a tárból a képernyőre kell lökni. Ilyen erős processzornak már nem esik nehezére akár a legnagyobb fel-

bontás mellett is jó sebességet produkálni true color üzemmódban. A kártya nagy felbontású 2D true color alkalmazásokhoz eddig nem látott teljesítményt biztosít.

A jelenlegi 2000 márkás ár korrektnek tűnik. Az első fecske után valószínűleg a CeBIT-re már a többi gyártó is megjelenik a saját fejlesztésével.

CleanPC Group

Cheat mentes grafikus-kártya driverek?
Ez év közepéig óriási vádaskodások zajlottak a grafikus-kártya gyártók között arról, hogy a driverek (vezérlő programok) cheat-elve vannak. Ez azt jelenti, hogy mivel PC-n a grafikus-kártyák sebességét többnyire három programmal mérték (*WinBench, Speedy, WinTach*), ezért a kártyák gyártói beállítottak jónéhány programozót arra, hogy a drivereket kibővítsék néhány hasznos kis sorral.
Ezek a sorok mindössze annyit csináltak, hogy azt figyelték, működik-e a három teszt-program egyike. Ha észlelték azt, akkor az általa igényelt műveleteket ilyen-olyan trükkökkel látszólag "*gyorsabban*" hajtották végre. Így lehetett könnyebben kihozni egy új kártyát a világ leggyorsabbjaként.
Ez a figyelő opció azonban jelentősen lelassítja a normál funkciók működését, hiszen felesleges plusz és driver-cheat fejlesztésére kiadott rengeteg pénzt is be lehetne fektetni inkább magának a kártyának a fejlesztésébe.
Ezt érezték a neves grafikus kártya gyártók is és csak a lépésre vártak. Ezt két német cég és egy ezzel a témával foglalkozó amerikai szaktekintély tette meg. A *Miro* és *Elsa* cégek elnökeihez csatlakozott *Jon Peddie*, aki a *JPA Graphics Report* című lapjában már sokat foglalkozott e cheat-eléssel és munkatársaival együtt talán a világon a legtöbb tapasztalata van ezek felderítésében.

Létrehozták a **TCPC**-t (**The Clean PC Group**). Ez egy gyártói szövetség, melybe grafikus kártya gyártók léphetnek be a cég méretétől függően évi 2.500 és 15.000 dollár közötti összeg fejében.

E semleges bizottság alaposan megvizsgálja a kártyákat és vezérlőket és ha nem talál semmiféle csalásra utaló jelet, akkor engedélyezi a **Clean PC** logo felragasztását a kártyára. Ezenkívül a laborjaikban lemérik a kártyák sebességét és az általuk mért adatok tekinthetők csak hitelesnek, ezeket közölhetik le csak a cégek az újságokban.

Ezzel a vásárlókat akarják megvédeni a kellemetlen csalódástól. A kezdeményezésre kivételesen nem a nagy hallgatás volt a válasz, hanem a nagy gyártók beálltak a kezdeményezők mögé és támogatták őket.

A belépett cégek névsora a következő: *JPA, ATI, Cirrus Logic, Hercules, Hewlett Packard, Matrox, NCR, OAK, Paradise, RasterOps, S3, STB, Spea, Trident, Tseng Labs* és *VidTech*.

Elég figyelemreméltó kis névsor. Így reménykedhetünk abban, hogy pénzünkért valódi teljesítményt fogunk kapni.

Nemsokára érdemes lesz keresni a grafikus kártyák dobozán a **Clean PC** logót, megéri.

DX4 kontra Pentium

Érdekes módon, talán a késői kihozatal miatt a **DX4** processzor alól "kiszaladt a ló". Németországban egy árban van egy **Pentium 60** MHz-es és egy **486 DX4 100** MHz-es processzor. Ezek után kérdésessé válik az, hogy érdemes-e még **DX4 100**-t venni. A válasz azért nem egyértelmű.
1. Ha már alaplappal együtt számolok, akkor egy **Pentium**-os alaplap valamivel (5-10.000 forinttal) drágább a **DX4**-esnél.
2. Sok játék nem megy **Pentium**-on. Ezek az érvek szólnak a **DX4** mellett.
Azonban a **Pentium**-ba beépítettek néhány olyan újdonságot, amit ki fognak használni a programozók, így a játékok készítői is.
A **Pentium** alapvetően kb. 20 %-kal gyorsabb konkurensénél. Akinek **486 DX33**-asa vagy **DX2-66**-osa van és gyorsítani akar, annak szerintem talán érdemes jövő év elejéig várni, és akkor már tud akár komolyabb befektetés nélkül is egy **Pentium**-os alaplapot venni. *Charlie*

NÉVJEGY

AXICO Informatikai Kft.
1074 Budapest,
Szövetség u. 17. II/3
Tel/Fax: 141-7637,
268-0330

SCSI AudioMachine
Host Adapter kártya

SCSI AudioMachine

Az előző PC-Guruban már olvashattatok egy rövid ismertetőt erről a kártyáról. Most egy kicsit részletesebb bemutatás következik. Az AMM-1570/1572 jelű kártya érdekes annyira, hogy ismét foglalkozzunk vele.

PC-n szinte kizárólagosan az IDE szabványú winchestereket használják, de ha több darab vagy nagy méretű háttértár szükséges, akkor ott SCSI rendszerűeket alkalmaznak. A CD-ROM driveok között a leggyorsabb 3-szoros és 4-szeres sebességűek csak SCSI verzióban kaphatóak.

Az SCSI rendszer nagy előnye, hogy sok, és sokféle egység köthető rá egyszerre. Ezek lehetnek winchesterek, CD-ROM-ok, streamerek, DAT-ok, scannerek... Az SCSI winchesterek az intelligens kontroller révén általában igen gyorsak, a normál IDE vezérlősök nemigen veszik fel a versenyt velük.
A SCSI azért terjedt el lassabban a PC-n, mert egy kontroller ára 10-20 ezer forint körül van - de egyre többen látják be azt, hogy a SCSI értékálló befektetés.

Ezen a helyzeten próbál változtatni az ADAPTEC, aki az egyik legismertebb és legnevesebb SCSI kontrollergyártó. Kártyái mindig igen megbízhatóak és igen gyorsak voltak. Most sincsen másképpen, de a SCSI-2 vezérlőt megtoldották egy hangkártya modullal. Így létrehoztak egy multimédiás Host Adaptert, mellesleg kártyahelyet takaríthatunk meg így a további bővítések számára

A kártya SCSI modulja a következő dolgokat támogatja: egyszerre hét SCSI egység kezelése (FULL SCSI); bármely két, akár 2.88 Mbyte-os floppy rákötheő; SCSI és SCSI-2 szabványok támogatása; valamint képes winchesterek, magneto-optikai drive-ok (akár 1 Gbyte-os méret felett is) és CD-ROM drive-ok vezérlésére.

Igen nagy az adatátviteli sebessége: maximum 10 Mbyte/sec (Fast SCSI üzemmódban). 3 Mbyte/sec felett visz át az ISA buszon keresztül, természetesen ezek az értékek folyamatos átvitel esetén értendők.
A vezérlő software-t az EZ-SCSI program-csomaggal igen kényelmesen installálhatjuk fel.

A ráépített audio-modul is a legújabb technikát alkalmazza. 16-biten 44.1 kHz-en lehet vele digitalizálni, természetesen sztereóban. A rajta található szintetizátor a mára már lassan standarddé váló, wave-table (hullámtábla-szintézis) technikájával dolgozik.

A hangmintákat egy ROM-ban tárolja el, és nem a lassan antikká váló FM-szintézist alkalmazza. A hangja sokkal jobban megközelíti a valós hangszerekét, mint a SoundBlaster-eken található OPL chipek által produkált hangok.

A hangszintézisért az Analog Devices univerzális digitális szignálprocesszora a felelős. Ez a nem hangchip-et, hanem DSP-t használó technika elég jó minőségű hangot produkál. Hangja valahová a profi wave-table hangchip-et tartalmazó és az FM-szintetizátoros kártyák hangminősége közé tehető.

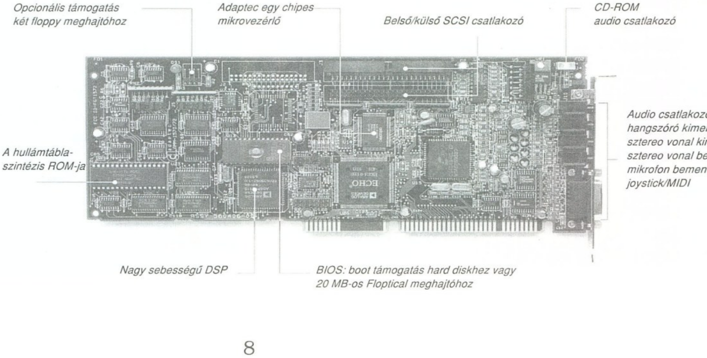
Van rajta egy MPU-401 kompatibilis midi-interface is, így kompatibilitás-problémák nem-igen léphetnek fel. Egyszerre tud General Midi zenét és Sound Blaster digi hangot produkálni. Ezzel játékokhoz és windows multimédiás alkalmazásokhoz nagyon megfelel.

A kártya software-ét szintén kényelmesen tudjuk installálni. Adják hozzá a Microsoft Sound System 2.0-t is, melynek segítségével emberi beszéddel irányíthatjuk a Windows-t, felolvastathatunk szövegeket és kezelhetjük hang file-jainkat. A csomagban található egy Microsoft mikrofon is, mely a szövegfelismeréshez szükséges.

Összességében ez a kártya megéri az árát, mivel a hangkártya külön kb. 30 ezer forintba kerülne, a kontroller is valahol 20 ezer forint körül lenne - hiszen igen jó minőségű -, és az Adaptec új terméke tartja a cégtől eddig is megszokott kiváló minőséget - az ára pedig csak kb. 45.000 Ft + Áfa. Azoknak ajánlható, akik nem elégednek meg az AT-buszos winchesterek és főleg CD-ROM-ok sebességével és emellé szeretnének egy korszerű hangkártyát is egyúttal. Aki windows alatt szeretne multimédiás alkalmazásokat készíteni, szintén jól jár vele.

Charlie

COMPFAIR előzetesként: a PC-GURU felmutatásával 10 % kedvezmény kap vásárláskor.



NÉVJEGY

CORG Computer
1112 Budapest,
Dayka G. u. 48/c.
Tel. /Fax.: 166-5573

Az igényes játékosok és multimédia felhasználók hardver eszközei

Multimédia hardver eszközök 1. rész

Hercules Dynamyte grafikus kártya

Aki nem csak egy Windows-gyorsító kártyát akar, hanem azt szeretné, hogy játékprogramjai és általában a DOS alatti alkalmazásai is a lehető legsimább mozgással fussanak, annak feltétlenül ez a kártya a nyerő választás.

A kártyát megvehetitek VESA Local vagy PCI buszos kivitelben, 1 MB vagy 2 MB videomemóriával.

Aki most az 1 MB mellett dönt, az a bővítést később is megteheti. S ezt érdemes is, hiszen ezzel nem csak az egyes felbontásokhoz tartozó színmélység növelhető meg, hanem a kártyán alkalmazott "memory interleaving" technológiának köszönhetően a sebesség is jó 50 %-kal megugrik. S ekkor már tényleg nincs olyan kártya, amelyik utolérné.

A kétkedőket a Byte, a Computer Shopper, a PC Magazine, illetve a hazai Chip Magazin tesztjein elért első helyezések még meggyőzhetik.

CMD IDE vezérlő

Ez a rendkívüli ár/teljesítmény arányt mutató kártya a Vesa Local Bus-os vezérlők legújabb generációját képviseli.

Adatátviteli sebessége 8.33 Mb/sec az új mode-2 IDE merevlemezekkel használva.

Maximum 4 db winchestert tud kezelni, támogatja a DOS, Windows, Windows NT, OS/2, SCO Unix és Novell Netware operációs rendszereket.

VL és PCI buszos változatokban kapható.

Aki tényleg gyors lemezkezelést akar, viszonylag kis anyagi megrázkódtatással, ezt választja.

VIDEO MAKER

MPEG lejátszó és profi digitalizáló kártya

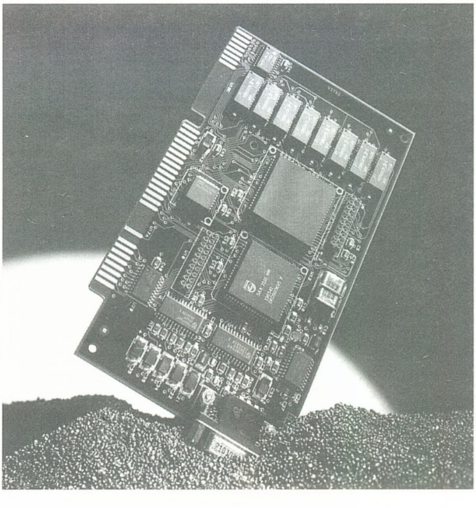
A hannoveri CeBIT nagydíjas kártyája a multimédiás kategóriában. Nem olcsó - nettó ára 67.000,- Ft - de cserébe olyanokat tud, ami a nálánál kétszer drágább kártyák körében sem mindennapos.

Csak néhány a szolgáltatásai közül:

MPEG tömörítés és lejátszás
- VHS minőségben tömörít video anyagot. A tömörítés mértékére jellemző, hogy egy db 3.5"-os floppy-ra kb. 45 másodpercnyi filmet tud kitenni. Az MPEG állományokat Windows alatt valós időben játssza vissza, vagy szükség esetén kockánként léptetve.

Broadcast (CCIR 601 4:2:2) digitalizálás
- a bedigitalizált kép akár 768×576 pixel méretű is lehet, 16 millió színben.

Opciók:
JPEG kompressziós modul valamint SDK Toolkit.



NÉVJEGY

WIN Computer
1067 Budapest,
Szondi u. 19.
Tel.: 153-4304
Fax.: 117-2834

Video Galaxy kártya

VIDEO GALAXY

Bizonyára sokan gondoltak már arra egy-egy hosszabb számítógépes munka közben, jó lenne fél szemmel követni valamelyik TV adó programját, hogy lássuk mikor jön kedvenc műsorunk, vagy csak azért, hogy háttér tévézés révén kikapcsoljuk a külvilágot.

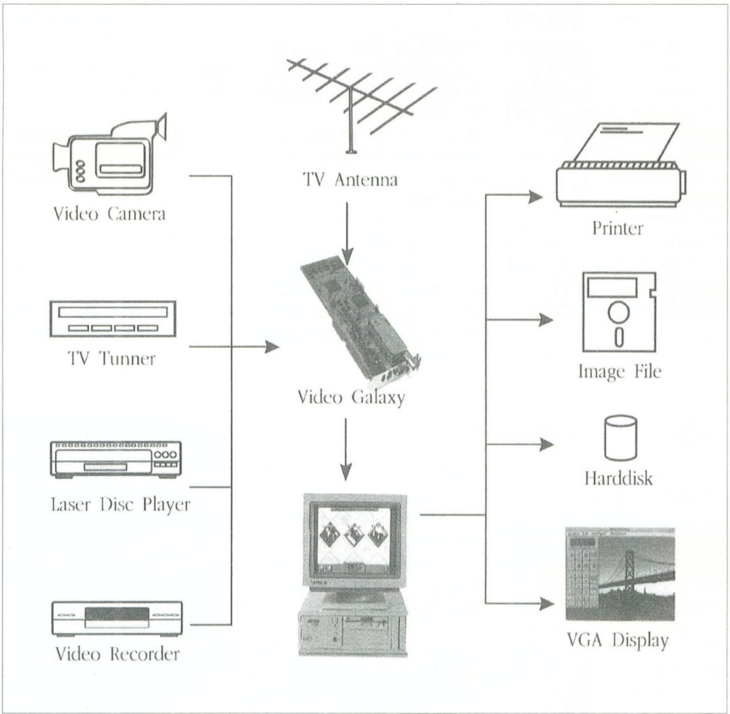
Ez ma már lehetséges!
A megoldás a Video Galaxy, a hangkártyáiról híres Aztech cég terméke.
A 256 kByte, illetve 1 MByte RAM memóriával forgalomba kerülő kártyába egy komplett TV vevőegységet építettek be.
Természetesen bármely más video jelforrás is rákapcsolható, s ha passzív nézelődéssel nem elégszünk meg, akkor a bejövő videojelet digitalizált formában "real time" winchesterre menthetjük, vagy akár képeket vághatunk ki a műsorból továbbfeldolgozás céljából.
A kártya különlegessége, hogy akár 16.7 millió színnel is dolgozik, és akár 1024 × 768-as SVGA felbontásra is képes.

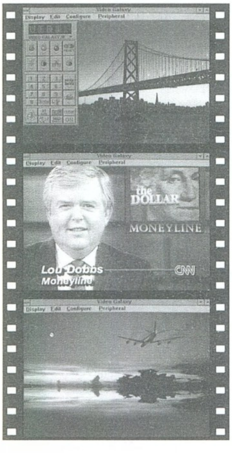
Az Aztech névből magától értetődő, hogy ez az eszköz "hangot is ad", tehát nem kell külön hangkártya.

A szolgáltatásokat az ún. teletext opció egészíti ki.

A félprofi kártya kezelése igen könnyen elsajátítható. Az ára pedig mindenkinek hozzáférhetővé teszi a multimédiás PC video rejtelmeit.

A Video Galaxy-t jól kiegészíti a UMAX cég Maxmedia TV konverter, amely a számítógépen létrehozott képet - amely VGA formátumú - egy hagyományos TV, illetve videomagnó számára fogadhatóvá teszi. Így mód nyílik pl. a számítógépen elkészített bemutató TV képernyőn való levetítésére vagy akár videóra rögzítésére.





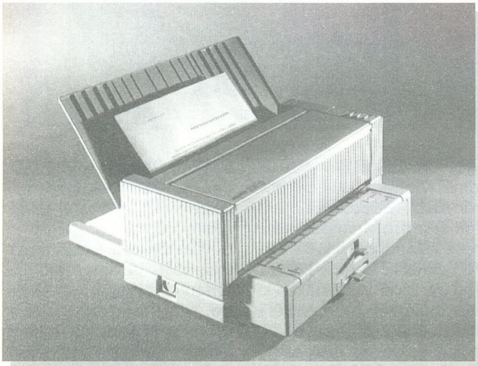
OLIVETTI JP 150 W

NÉVJEGY

ADE-X International Kft.
1134 Budapest,
Huba u. 10.
Tel./Fax.: 270-0838

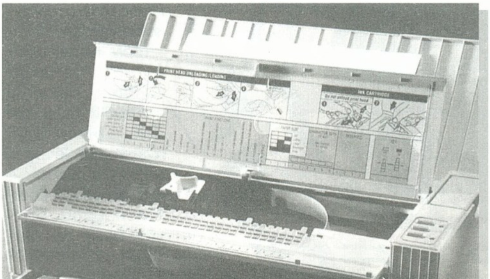
Olivetti nyomtatók

Az előző számban bemutatásra került az Olivetti nyomtató választéka, most ismerkedjünk meg a kisebb nyomtás igényű helyekre (otthoni, oktatás és kisvállalkozások) szánt tintasugaras típusával, a JP 150 W-vel.



A nyomtató összecsukott állapotában egy fekvő szürke hasáb (115 × 342 × 147 mm). A nyomtatáshoz le kell hajtani az elő- és a hátlapot. Az előlap lehajtásával képződő tálca segítségével adagolhatjuk egyenként a papírt, a hátlap lehajtásával kapott tálcára kerül a kész oldal. A fedél felnyitásával hozzáférhetünk a nyomtatófejhez, melynek élettartama 3 millió karakter (levélminőségű nyomtatással). Azonban 400.000 karakterenként szükséges a tinta újratöltése. A felnyitott fedél alatt érhető el a nyomtató beállításait megadó kapcsoló sor. Ennek megoldása mindenképp érdekes. Nem a megszokott kisméretű (és ezért csak segédeszközzel állítható) DIP kapcsolókat találjuk, hanem nagyobb műanyag lemezeket (összesen 33-at), melyek pozíciója adja meg az adott paraméter értékét. A beállítások leolvasása optikai úton, a nyomtató fejre szerelt érzékelő segítségével történik a bekapcsolás után.

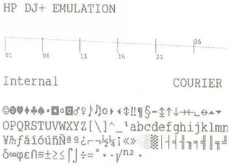
A kapcsolók segítségével választhatunk a beépített karakterkészletek, stílusok, papír méret, kódkiosztás és más beállítások közül.



A beállításokhoz segítséget nyújt a nyomtató fedlapjának belső felén elhelyezett ábra, mely az összes kapcsoló funkcióját megadja.

A lapok egyedi adagolása kényelmetlen. Ezért azoknak, akik gyakrabban használják a nyomtatót, érdemes megfontolni az opcionális lapadagoló beszerzését, mely egyébként az ASF 150 típusszámot viseli. A lapadagoló a nyomtató aljára csatlakozik, segítségével A4, Letter és Legal méretű papírok automatikus kezelését oldhatjuk meg. Borítékok kezelésére továbbra is csak az előlapon keresztül, egyenként van lehetőség. A lapadagolóba 70 db 80 g/m²-os papírlap fér.

A nyomtató DeskJet+ beépített emulációval rendelkezik, mely lehetővé teszi széleskörű használatát. Saját tapasztalataink szerint a Windows for Workgroups 3.11 DeskJet+ meghajtójánál jobban szerette a DeskJet500-ét. A nyomtató nyomtatási képe szép (300 × 300 dpi), sebessége 160 karakter/draft, ill. 80 karakter másodpercenként levélminőségű módban. Természetesen, a többi tintasugaras nyomtatóhoz hasonlóan, érzékeny az alkalmazott papír minőségére. Jó minőségű 80 g-os papír (pl. Sirály) megfelelő oldalát használva közel lézer minőségű a nyomtatási kép, míg gyengébbet használva szinte rosszabb mint egy 9-tűs nyomtatóé.



A nyomtatóhoz angol és magyar nyelvű felhasználói kézikönyvet is kapunk, mely a nyomtató kezelésén kívül ismerteti az egyes kódkiosztások karakter táblázatait és az értelmezett ESC szekvenciákat.

(JOCO)

NÉVJEGY

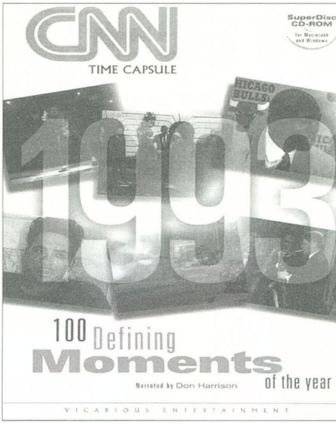
AUTOMEX Kft.
1077 Budapest,
Wesselényi u. 21.
Tel.: 268-0885
Fax.: 267-8546

Multimédia CD ROM-ok

CNN Time Capsule

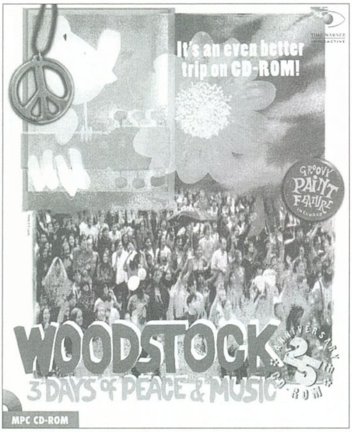
Az 1993. év 100 legfontosabb eseménye

Az amerikai Cable News Network (CNN) tévétársaság munkatársai egy összeállítást készítettek arról, hogy szerintük melyek voltak 1993-ban a világsajtó által leginkább előtérbe helyezett események. Azt tudni kell, hogy a CNN olyan kiterjedt nemzetközi hálózattal rendelkezik, hogy ha bárhol a világon történik valami nagy nyilvánosságot kívánó esemény, akkor a cég riporterei hihetetlen rövid időn belül ott teremnek. Természetesen a ma elérhető legprofibb televíziós eszközöket használva (műholdas összeköttetés) pillanatokon belül élő közvetítést tudnak sugározni akár több ezer km távolságból is. A CD-n az eredeti CNN riportfilmek részletei vannak megörökítve, melyek átlagosan 2-3 perc hosszúak. A lejátszás közben a "filmet" előre-hátra "tekerhetjük", vagy akár meg is állíthatjuk. Természetesen az eredeti hang kíséri mindenhol a filmbejátszásokat. Ismételten tanúi lehetünk oly sok megrázó, akár a világtörténelmet is befolyásoló eseménynek. Megnézhetjük a Moszkvai puccskísérlet bukását, a közelkeleti béketárgyalások lefolyását, vagy éppenséggel a déli szomszédainknál történő borzalmakat. Ha kíváncsiak vagyunk rá, akkor megtudhatjuk, hogy miért vonult vissza az aktív sportolástól a világ egyik legjobb kosárlabda játékosa, Michael Jordan és hogy mennyi igaz azokból a pletykákból, amik Michael Jackson botrányával kapcsolatban keltek szárnyra. Természetesen nem maradhatott ki Bill Clinton amerikai elnök beavatási beszéde sem. Ezeken kívül sok egyéb eseményről is megtudhatunk egyet s mást, de sajnos ezek tárgyszerű felsorolásától most hely hiányában el kell hogy tekintsünk.



Speed

A Knowledge Adventure Inc. dupla CD csomagjának első darabja a SPEED címet viseli. Témája az emberiséget ősidők óta foglalkoztató dolog: a sebesség. Gyorsabbnak lenni bármely más állatnál, sebesebben hasítani a vizet mint a halak, gyorsabban szárnyalni a levegőben mint a madarak. Ezek a dolgok késztették a gondolkodó embert arra, hogy eszközöket készítsen a minél nagyobb sebesség eléréséhez, a távolságok gyorsabb leküzdése érdekében. A CD-n található egy közel 20 perces "film", ami végigmutatja a sebesség történetét az őskortól napjainkig. A film a bevezetőn kívül 5 részt foglal magába. A bevezetőben történtek alapján nem csoda, hogy már őselődeink is azon törték a fejüket, miként lehetne fizikai korlátainkat megkerülve gyorsabban haladni. Ennek ellenére csak az 1800-as évek végén készült el az első, valóban az ember saját izomerejét használó jármű őse. Ezekkel a képsorokkal kezdődik az első fejezet. Ezek után végignézhetjük, hogy az "őskerékpár"-ból miként fejlődtek ki napjaink modern kétkerekű-háromkerekű járgányai. A második rész a "motor" forradalmát mutatja be. A huszadik század nagy találmányának, az autónak a fejlődését kísérhetjük figyelemmel az első négykerekű megjelenésétől napjaink hihetetlen teljesítményekre képes autócsodáiig. A harmadik rész a repülés történetével foglalkozik. Megnézhetjük az első sikertelen kísérleteket a hangsebesség átlépésére, a repülés fejlődésének fokozatait, majd az űrhajózással fejeződik be az



ismertető. A negyedik fejezet olyan - az ember által kitalált - eszközökkel foglalkozik, amelyek a természeti erőforrásokat használják ki (vitorlázás, síelés stb.). Az ötödik rész a végtelenbe kalauzol el minket. A fény sebességének elérése, de legalábbis megközelítése a legfoglalkoztatóbb dolog a modern ember számára. Az ehhez fűződő dolgokkal ismerkedhetünk meg ebben a fejezetben. A program természetesen nem csak erre a filmösszeállításra korlátozódik. Ha a felhasználó megszakítja valahol az "előadást", akkor lehetősége nyílik egy enciklopédia előhívására is. Ilyenkor az adott témakörön belül található dolgokról információkat kérhetünk. A lemezen található még "néhány" demó is, ami a cég által tervezett, a közeljövőben megjelenő, illetve már megjelent hasonló jellegű CD-ROM-okat mutatja be.

America Adventure

A harmadik CD-ROM a csomagban az America Adventure. Erre a lemezre azok figyelmét szeretném felhívni, akiket érdekel Amerika. A programban játékos keretek között tudjuk tudásunkat ellenőrizni eme fél kontinensnyi országról. A főképernyőn kiválaszthatjuk a témakört, vagy a STOP ikonnal kiléphetünk a programból. A következő témakörök választhatók: Hol van...? - itt a program kiír egy városnevet, nekünk pedig rá kell bökni arra az államra a megjelenő térképen, amelyikben ez szerintünk megtalálható. Melyik állam...? Itt a program kiír egy államnevet, nekünk pedig meg kell határozni a térképen, hogy melyik az. U.S. Presidency - itt amerikai exelnökökhöz fűződő kérdésekre kell válaszolnunk. Movie - itt néhány filmrészletet nézhetünk meg. America's population - a népsűrűséget tudjuk megnézni a különböző államokban. America Tour - egy kis utazást tehetünk Amerikában, megismerhetjük a nevezetességeket, híres épületeket, helyeket. Természetesen erről a lemezről sem maradhatott le a demo rész, ami a cég kezelésében megjelenő - megjelent CD-ket mutatja be. Különösképpen a Dinosaurs CD válthat ki némileg nagyobb érdeklődést a vásárlóközönségből. Mindkét lemez profi készítőkre utal, személyes véleményem a dologról az, hogy ideje volt már megjelentetni ilyen és ehhez hasonló profi kidolgozású multimédiás programokat.

Woodstock

Nemrég jelent meg a TIME WARNER gondozásában a "WOODSTOCK • 3 nap a béke és a zene nevében" című ultimédia CD-ROM. A 25. évforduló minden tekintetben sok embert mozgatott meg világszerte (pl. hazánkban is szerveztek egy rendezvényt augusztusban). De minden erőfeszítés hiába, WOODSTOCK csak egyszer volt. Annak a generációnak az életérzését minden felnövő generációnak meg kell ismerni. Valahogy más volt az akkor. A zenészek kiálltak a színpadra és egy szál gitárral a kezükben olyan hangulatot varázsoltak a többszázezres közönségnek, amit nagyon kevés mai zenekar tudna megcsinálni (tisztelet a kivételnek). A CD teljes anyaga Michael Wadleigh brilliáns Academy Award-nyertes filmjén alapul. A lemezen találkozhatunk az akkori nagy nevekkel - pl. The Who, Janis Joplin, Ten Years After, Crosby Stills & Nash -, hogy csak az ismertebbeket említsem. A leghíresebb zeneszámok rögzítve vannak a CD-n és miközben hallgatjuk őket, addig képeket láthatunk a zenészekről. A különféle előadókról elég sok információt tartalmaz a lemez, többek között az általuk megjelentetett lemezek borítóit és a rajtuk levő számok címeit is megtudhatjuk. Ha valaki teljesen végig akarja nézni-hallgatni a lemezt, akkor jónéhány órát kell erre szentelnie.

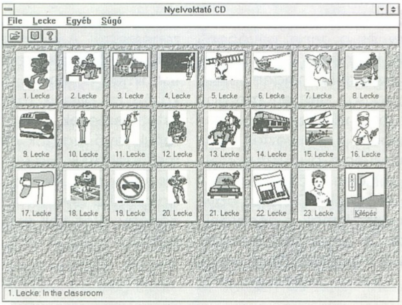
SAKMAN

NÉVJEGY

PIXEL Graphics Kft.
1055 Budapest,
Balassi Bálint u. 9-11.
Tel.: 269-0624
Fax.: 153-0627

Nyelvmester
Angol nyelvoktató program kezdőknek

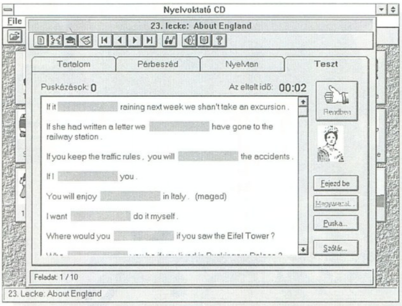
A PIXEL GRAPHICS már tavaly elkezdte a különböző csúcs hardware-k (Pl. Gravis Ultrasound) és software-k forgalmazása mellett saját fejlesztésű CD-k kiadását.

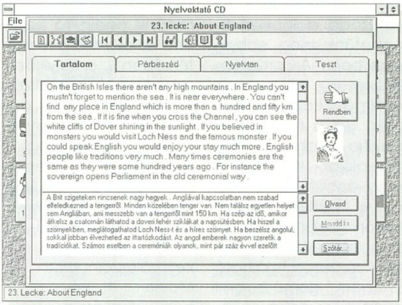


Korábban már bemutattuk a Budapesti Útikalauz és Multimédia Körutazás című CD-iket. Most a legújabb, angol nyelvoktató CD-t szeretném mindenki figyelmébe ajánlani.

Mint a cím is mutatja, itt egy nyelvoktató CD-ről van szó. Windows alatt fut - 386 DX 33MHz, 4 Mbyte RAM, 3 Mbyte winchester hely, CD-ROM meghajtó és 16 bites hangkártya szükséges hozzá. A programot a Windows 3.1 file manager-ében, a Setup.exe lefuttatásával telepíthetjük a gépünkre. A program kezelése igen egyszerű. A mellékelt segédfileban minden a program használatával kapcsolatos kérdésünkre választ kaphatunk.

A huszonhárom leckét tartalmazó CD anyagának tematikája a Műszaki Egyetem kezdő angol nyelvi jegyzetén alapul. A tananyag alapfokú angoltudás elsajátítását teszi lehetővé. A leckékben a legalapvetőbb szituációkat tanulhatjuk meg: iskola... a szokásos témák. Mindig kapunk egy szöveget angolul, mely tartalmazza az új szavakat. Leckénként elolvasható az abban megtalálható új nyelvtanról a magyarázat. Leckénként van egy-egy teszt, mellyel





kipróbálhatjuk, hogy az újonnan szerzett ismeretek milyen mélyen maradtak meg emlékezetünk lukacsos tárházában. A szövegben található szavakat a mouseval kijelölve, a "meghallgat" ikonra klikkelve a hangkártyán keresztül meghallgathatjuk ékes angol kiejtéssel. Így nem csak írás, de beszéd-értő készségünket is fejleszthetjük e CD-vel. Az utolsó funkció amit kiemelnék, hogy beépítettek egy szótárt is a programba, mellyel a CD-n található összes szó jelentését megnézhetjük.

Aki kezdő szinten angolul tanui, az bátran forgathatja ezt a CD-t. Mivel tanulás közben bármikor bármely szót meghallgathatjuk, így sokkal hatékonyabb, mint ha esetleg csak egy könyvet és kazettát használnánk.

A CD-t a PIXEL GRAPHICS üzletében lehet beszerezni.

Charlie

A multimédia alapjai

NÉVJEGY

KOBAK Kft.
1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax.: 136-2483

PC CD-ROM-ok

Mielőtt megkezdenénk körutazásunkat a CD csoportok között, ismerkedjünk meg az Aris Entertainment cég **MPC Wizard 2.0** programjával.

Ha szükséged van egy olyan programra, ahonnan megtudhatod mi is az az MPC, milyen előírásai vannak az MPC gépeknek, a saját géped teljesíti-e ezeket az előírásokat, mit tehetnél, hogy ilyen géped legyen, tanácsokat szeretnél kapni a jobb működés eléréséhez, akkor az egyik választásod ez a program lehet.

```
ARIS ENTERTAINMENT'S MPC WIZARD TEST RESULTS
Date: 9/5/94
Time: 10:22:31 AM
```

TEST PERFORMED	MPC	YOUR SYSTEM'S RESULTS
CD-ROM Drive 1/3-Stroke Avg. Seek Time	Level 1 MPC--1000 ms. (1 second) or less required; Level 2 MPC--400 ms. or less required.	312 ms
CD-ROM Drive Transfer Rate (100% CPU Time)	Level 1 MPC--150 kb/second required; Level 2 MPC-- 300 kb/second required.	300 kb/sec
CD-ROM Drive Transfer Rate (60% CPU Time)	Level 1 MPC--none; Level 2 MPC--300 kb/second recommended.	300 kb/sec
CD-ROM Drive Transfer Rate (40% CPU Time)	Level 1 & Level 2 MPC--150 kb/second required.	195 kb/sec
Color Capability	Level 1 MPC--16 colors minimum, 256 colors recommended; Level 2 MPC--65,536 colors required.	256 colors
WaveAudio -- 11 kHz, 8-bit, mono	Level 1 & Level 2 MPC--required	played
CD (Redbook) Audio	Level 1 & Level 2 MPC--required.	played
MIDI Audio	Level 1 & Level 2 MPC--required.	played
MPEG Video	Level 1 & Level 2 MPC--none.	failed
Microsoft Video for Windows (MS Video 1 method)	Level 1 & Level 2 MPC--none.	played
Microsoft Video for Windows (Intel Indeo method)	Level 1 & Level 2 MPC--none.	played
Microsoft Video for Windows (SuperMatch Cinepak method)	Level 1 & Level 2 MPC--none.	played

A program installálva 2.5 Mbyte helyet foglal és a menüi a következők:

Az első pontban *(Whats an MPC)* tudhatod meg, mi is az az MPC (Multimedia Personal Computer). Rengeteg információt olvashatsz a multimédiáról, az MPC két szintjéről.

A javasolt minimális konfiguráció legfontosabb elemei:

MPC Level 1
386 SX
2 MByte RAM
VGA 640 × 480, 256 színnel
hangkártya
CD-ROM-meghajtó (150kB/sec; <=1000 msec)

MPC Level 2
486 SX
4 MByte RAM
VGA 640 × 480, 32768 színnel
hangkártya
CD-ROM-meghajtó (300kByte/sec; <= 400 msec)

A szintek minimális specifikációját tekintve láthatjuk, hogy viszonylag olcsó, egyszerű eszközök segítségével multimédia PC-nk lehet. Figyelembe véve azonban a mai műszaki színvonalat, a fejlődési irányokat és árakat, megfontolandó a 2. szint minimális követelményeinek teljesítése, ha igazán használható konfigurációt akarunk összeállítani, de nyilván az ezt meghaladó teljesítmény sosem árt.

A második pontban *(MPC Test)* tesztelheted a géped eszköztárát. CD-ROM teszt: az átlagos hozzáférési időre, és az adatátviteli sebességre. Grafikus kártya: felbontásra és színfelbontásra. Hangkártya: képes-e a gép zenei CD-k, 8/16 bites felvételek, MIDI állományok lejátszására mono és sztereó módban. Mozgókép teszt: A program megvizsgálja, képes-e a gép mozgóképes lejátszásra Video for Windows és MPEG formátumban. A tesztek végrehajtása borzasztó egyszerű: az egérrel a kiválasztott teszt nyomógombján kell klikkelni.

A harmadik menüpontban *(Install Driver)* installálhatsz grafikus, hangkártya és CD-ROM meghajtókat, vagy egy meglévőt cserélhetsz le.

A negyedik pontban *(Test Results)* a teszteredményeidet nyomtathatod ki, vagy tárolhatod el. Persze ha nem csináltál tesztet, nem fogod tudni kinyomtatni.

Végül nézzünk meg egy teszteredményt egy 486DX2-66 gépen, GoldStar CD-ROM meghajtóval, VESA buszos grafikus kártyával.

A tesztek értékeléséhez egy kis segítség:

CD-ROM Drive 1/3 Stroke Avg. Seek Time: a CD lemez 1/3-ának megfelelő távolságokra pozícionálja az olvasófejet, és ebből a vizsgálatból végrehajt jó párat, míg a teszt kezdőpontja el nem ér a lemez feléhez.

Data Transfer Rate: adatátviteli sebesség. Ezt a tesztet 100, 60 és 40%-os CPU időkiosztással hajtja végre. A százalékok azt jelentik, hogy a CPU erre a feladatra mennyi időt fordít. A maradék időt másra használja, pl. képfelépítésre. Ezek a tesztek mutatják a valódi használhatóságot, hiszen egy multimédiás feladatban lehet, hogy miközben a CPU egy képet épít fel szól a zene, vagy más adatok áramlanak a CD felől.

Color Capability: színteszt. Hány szín megjelenítésére képes a rendszer

Wave Audio: állandó jel kiadása

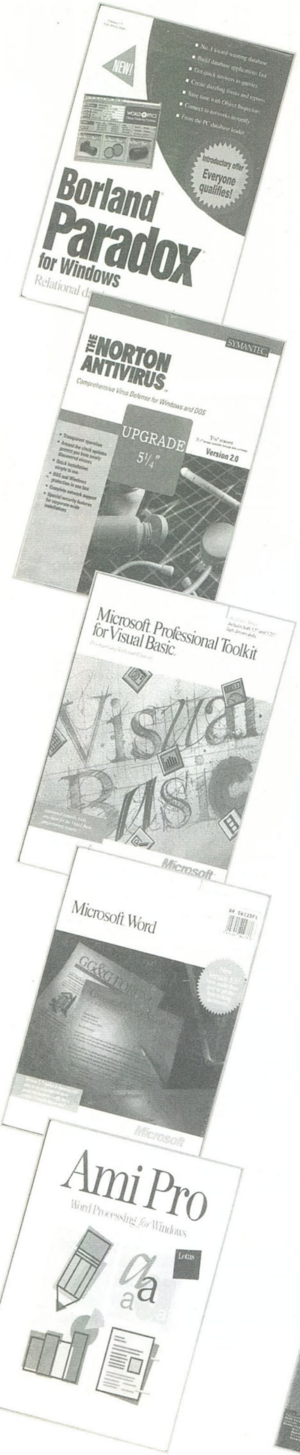
CD Audio: zenei CD (a tesztlemezen van zenei anyag)

MIDI Audio: A MIDI szabványnak megfelelő formátumú file lejátszása

Video tesztek: A különböző formátumok és módszerek szerint játszik le mozgóképeket.

Az audio és video tesztek csak azt jelzik vissza, hogy sikerült-e a lejátszás (played - sikerült; failed - nem sikerült).

Kedvezményes akció!



ALDUS termékek:

PageMaker 3.0 + PageMaker 4.0 up. 5.25"	14.400.-

BORLAND termékek:

dBase IV 1.1 Developers HU	7.200.-
dBase IV 1.1 LAN 5 User	4.800.-
dBase IV 1.1 LAN HU User	5.400.-
dBase IV 1.1 Standard HU	6.000.-
Object Vision 2.1 Prof Up. 3.5" vagy 5.25"	13.440.-
Object Vision 2.1 Up. 5.25"	11.040,-
Paradox for Windows	12.000.-
Protogen for C++	1.200.-
Quattro Pro 4.0	4.800.-
Quattro Pro for Win. Edu.	4.800.-
Sidekick 2.0	3.600.-

Egyéb termékek:

Hun-fon + Hun-Tru fontok + Hun-Tru telepítő lemez	16.800.-
Parakey	4.800.-

LOTUS termékek:

Freelance Plus 3.01	4.220.-
Lotus 1-2-3 2.01	4.800.-
Lotus 1-2-3 2.2	4.200.-

MICROSOFT termékek:

MS Chart 3.0	2.400.-
MS Pascal 4.0	2.400.-
MS Quick Pascal	2.400.-
MS Windows SDK 3.1 Up.	10.800.-
MS Word 5.5	18.240.-
MS Word for Windows 2.0	30.000.-
MS Works 2.0	6.000.-
MS File for Macintosh	9.600.-

SYMANTEC termékek:

Norton Utilities 6.01	3.600.-

Minden ár ÁFA nélkül értendő!
A postaköltséget nem tartalmazza az ár!

Megrendeléseiteket a következő címre várjuk:

GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765

A programokat postán utánvétellel küldjük ki.

CREATIVE
MULTIMÉDIA

SOUND BLASTER — Hangkártyák
WAVE BLASTER — Videokártyák
VIDEO BLASTER — CD-ROM-ok
GAME BLASTER — Komplett Multimédia kit-ek
Hangfalak

Canon
NYOMTATÓK
Bubble-Jet
COLOR Bubble-Jet
Laser Beam Printer

PC
ALKATRÉSZ
NAGYKER

olivetti JP 450
tintasugaras nyomtató
! SZÍNES ! /opció/
400 CPS sebesség
300 DPI grafikus felbontás
150 lapos lapadagoló
30 beépített font
25 True Type font
5 lap/perc sebesség
driver SW, refillezhető patron
AKCIÓS ÁR
47.900,- + áfa

ÉSZ KÉP
1034 BP., BÉCSI ÚT 126-128.
TEL.:188-9569, FAX:168-9032

A Logic3 compo nyertesei:

Babella Gergely
9400 Sopron, Ady Endre u. 22.

Szalontai András
1032 Budapest, Szőlő-köz 4. II. 6.

Hoffer Norbert
1186 Budapest, Benedekfalva u. 9. 1/1

Szakáczki Zsolt
1139 Budapest, Petneházy u. 19. V/22.

Vizi Zsolt
6800 Makó, Aradi u. 82.

Takács István
2800 Tatabánya, Gál I. ltp. 217. 4/20.

Lauts Brigitta
7940 Szentlőrinc, Ifjúság u. 1/c.

Dinya Gábor
2092 Budakeszi, Barackvirág u. 20.

Körtvélyes Ákos
9700 Szombathely, Kassa út 1/d

Soós László
6800 Hódmezővásárhely, Csengettyű köz 2.

Nyereményeiket a cég postán küldi el.

PC CD

CLUB KoBaK
Ha egyszer komolyan játszani akarsz

	Tagoknak (N/B)		Postán (N/B)		Elad.ár (N/B)	
CD lemezek						
7 Cities of ...	2,768	3,460	3,072	3,840	3,228	4,035
Battle isle 2	2,768	3,460	3,072	3,840	3,228	4,035
Gabriel Knight	5,852	7,315	6,500	8,125	6,828	8,535
Joystick						
QS-151 Aviator 5	3,500	4,375				
QS-146 Intruder 5	3,076	3,845				
QS-172 Raider 5	1,716	2,145				
QS-191 Starfighter 5	1,300	1,625				
QS-201 Super Warrior	2,000	2,500				
QS-189 Python 5	1,316	1,645				
QS-123 Warrior 5	1,344	1,680				

Bemutató vétel előtt. Árlista lemezen. Amíg a készlet tart.
1024.Margit krt.29/B. T+F:1362-483
Nézd meg az árakat és döntsd el eljössz-e?

ULTIMA VIII

A '94/7-es GURU-ban megjelent leírás folytatása.

Hardware igény:
486, 4 MB RAM, VGA, DOS 5.0, 23 MB HD

76 %

ORIGIN
PC DISK

ULTIMA VIII

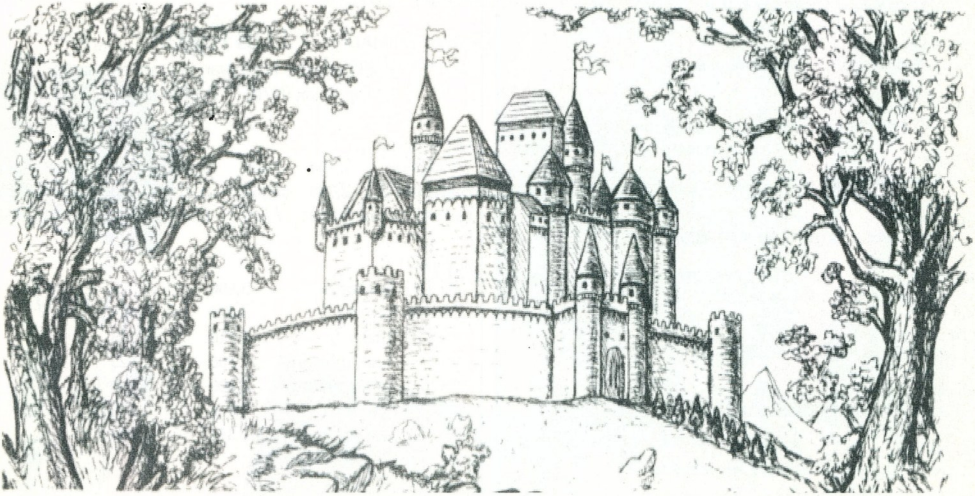
Kicsit ugyan megkésve, de azért csak elkészült az Ultima 8 leírás folytatása. Ennek a késésnek egyik fő oka volt, hogy egyszerűen nem éreztem magamban elég erőt ahhoz, hogy olyan játékkal játszak, ami nem egyéb, mint egy gyönyörűen megrajzolt, ügyességi elemekkel megtűzdelt mászkálós game. Ráadásul egyes részek egyszerűen játszhatatlanok, mint például mikor tóban mozgó platókra kell ugrálnunk: nem elég, hogy szinte pixel-pontosságra ki kell számítanunk az elrugaszkodás helyét, de erre nagyjából 1.5 másodperc áll csak a rendelkezésünkre, viszont ez még a leggyorsabb ember számára is legalább kétszer ennyi időt venne igénybe.

Aztán ott van még a csata is. Csupán néhány ellenfél van, amit vagdalkozással le tudunk győzni (persze azt is csak teljes varázspáncélzatban és varázsfegyverrel), a többit ugyanis ha el is találjuk, csupán akkora sebeket szenvednek el, mint mondjuk egy rinocérosz egy növendék szúnyogtól. Így aztán a varázslatokra kell hagyatkoznunk, melyek egyik nagy hátulütője a nehézkes előkészítés, és a szükséges komponensmennyiség, mely még a legerősebb karaktert is alaposan leterheli, ha csak ezeket és a fegyvereit viszi is magával.

A varázslatok egyébként nálunk sokkalta kevésbé használhatóak, mint az ellenfélnél. Például, ha egyszercsak megjelenik mellettünk egy szellem, mire előkeressük a Grant Peace varázslatot, már rég belénkeresztett vagy három-négy robbanó fejet, és örülhetünk, ha még egyáltalán fel tudunk állni a következő támadásáig. (Arról aztán ne is beszéljünk, mi van akkor, ha még nincs is kész a varázslatunk.)

Előfordult az is, hogy egyszerűen beszorultam némely helyekre. Például egy láda (miután egy robbanás arrébb repítette) pont a szűk átjáróba esett, és az istennek sem volt hajlandó elmozdulni onnét, akárhogy rugdostam. De ez még semmi, mivel volt olyan is, hogy egyszer csak egy teleport úgy döntött, hogy ő már ugyan nem hajlandó tovább működni. El lehet képzelni, hogy örültem ennek, mikor rájöttem, hogy az egyetlen kimentett állásom az ide való belépés után van és így sehová sem juthatok innét.

Na meg persze az óriási labirintusok, melyek minden helyszíne olyan mint a másik, tele van zárt és csak lehetetlen helyekre elrejtett kulcsokkal nyitható ajtókkal. Ráadásul nincs automap funkció se, sőt még csak



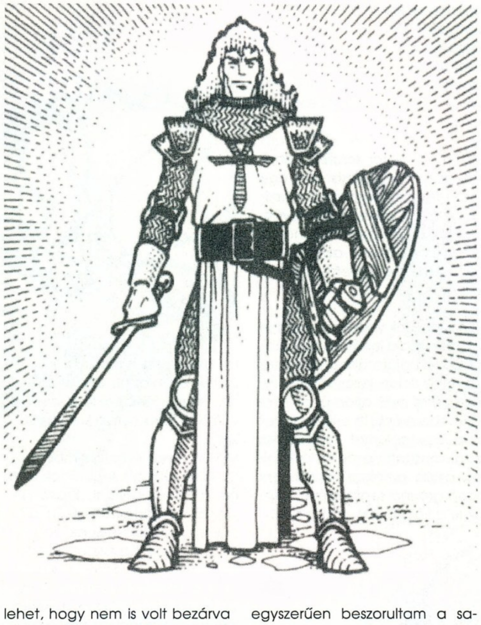
mi sem igen rajzolhatunk róla térképet, mivel igencsak nehézkes a méricskélés, ha nincs mihez viszonyítani a távolságokat. Én egyszer megpróbálkoztam egy térképrajzolással. Elég érdekesen nézhettem ki, amint vad káromkodások közepette könnyes szemekkel hajolok a monitor fölé, és egy mérőszalaggal a kezemben próbálom kitalálni, hogy ezt a távolságot most három, avagy négy egység hosszúra vegyem a rajzomon.

Egyszóval enyhén szólva többet vártam ettől az anyagtól. Persze az ismeretségi körömből sokaknak tetszik, de én akkor már szívesebben játszok a hetedik résszel, ami azért nem csak rohangálásból és rejtett helyek kereséséből állt, hanem az agyat is megtornásztatta valamelyest.

No, dehát nem azért ültem le ide, hogy elvegyem az olvasók kedvét a játéktól, hanem hogy befejezzem végre a múltkor megkezdtett leírást. Ezt tippek formájában fogom megtenni, mivel egyébként még két-három számon át folytathatnám. Ha netán egyes helyeken mégis kifelejteném egy-egy nehezebben megoldható rész ismertetését, azt heveny agyérelmeszesedésemnek, illetve túlságosan fejlett intellektuális képességeimnek lehet betudni, mely föl sem tételezi, hogy ott bárki elakadhat. (Persze adódhatnak egyéb okok is, de ezeket bőven elég, ha csak én ismerem.)

A múltkor ott hagytuk abba, hogy megkaptuk a varázsszimbólumunkat a nekromatától. Első dolgunk egy Open Ground spell összehozása lesz. Ehhez a komponensekről az emeleten lévő könyvtárban olvashatunk, vagy nemes egyszerűséggel a kézikönyv megfelelő oldalon történő kinyitásával. Ha ez megvan, menjünk a temető északi részébe a hallba, és itt lőjük el a varázslatot. (Rakjuk a komponenseket egy zsákba, használjuk a bezárt zsákon a szimbólumot, majd az így nyert amulettet használjuk.)

Ha minden igaz, bejutottunk egy labirintusba. Sok-sok bolyongás után az egyik ajtó mögötti szobában beszakad alattunk a föld, és mi leesünk az ősi necromancerek sírjához. (Ha jól emlékszem, ide a kulcs az egyik hullánál van egy polcon, ami mellett egy tábla is van, de az is



lehet, hogy nem is volt bezárva az ajtó.) Előtte azért nem árt jól föltankolni reagensekből. Használjuk ki, hogy egy helyszíntől eltávolodva, majd oda visszatérve újra ott találjuk a komponenseket.

Itt nem lesz különösebb gondunk, Death Speak-et castolva a nekromatákra megtudjuk tőlük, mi kell a továbbjutásunkhoz. Itt fontos, hogy felírjuk az egyes varázslatok komponenseinek nevét, hiszen rendkívül fárasztó dolog folyton a kézikönyvből előkeresni azokat.

Persze nem kell minden esetben a varázslóktól hallott módszereket követni, néha máshogy is megoldhatjuk a problémáinkat. Például, mikor a Mask of Death varázslatot kellett használni a démonoknál, az nekem soha nem akart működni. Ehelyett inkább egyszerűen elfutottam, vagy elrejtőztem egy oszlop mögé, ahol nem értek el, és onnét csapkodtam kifelé. Igaz, ennek is megvan a hátulütője, ugyanis a démon hullája nemegyszer elzárta az utamat és egyszerűen beszorultam a sarokba. Ez is egy nagy baromság a játékban. A főhősünk három méter magas falakra mászik fel, de egy harminc centis hullát már nem képes átlépni.

Egyetlen dologra kell csak figyelnünk: néha egy bizonyos feladat elvégzésére van szükségünk ahhoz, hogy megnyíljon a továbbvezető út. Így például az első részben feltétlenül beszélnünk kell a nekromatával, csak akkor tűnnek el a cseppkövek a platformról. Mindenesetre nem lesz túl nehéz a dolog. Ja, még egy apróság: az egyik Necromancernél (ha jól emlékszem, a negyediknél) találhatunk egy varázsmellvértet.

Ha az ősökkel végeztünk, visszatérünk az útvesztőbe, aholis ez idő tájt megjelent az egyik helyszínen egy varázslábvért.

A déli részen egy ajtón át eljuthatunk a katakombák másik részébe is. Innét lehet majd a Titánok barlangjaiba továbbmenni. Ha megközelítőleg itt is délre tartunk, előbb-utóbb eljutunk egy kapcsolóhoz egy oszlopon, amivel ki tudjuk nyitni a Stone Cove-ba vezető ajtót. Innét a Hegykirály termébe mehetünk, azaz csak majdnem, ugyanis egy dupla ajtó elzárja az utunkat, melyen viszont egy gólem megidézése révén juthatunk túl. (A varázslat ellövése után mutassunk egy földes részre, akkor sikerülhet csak.)

Ez még egy kellemes helyszín. Először is meg kell húzni a kart északon a romok között, hogy továbbjuthassunk a vízi platformokon át a láthatatlan útvesztőbe, aholis meglelhetjük továbbjutásunk kulcsát, és egy power gem nevű ékszert. Ezt birtokolva már hatástalan lesz ránk a labirintus erőtere, de addig is nem árt ha ezen a részen időnként magunk elé hajítunk egy fölösleges tárgyat, ha nem tudjuk mi van előttünk.

Egy barlangban egy tó túlpartján egy sziget látszik. Erre rálépve visszakerülnénk a starthelyre, úgyhogy inkább visszatérve majdnem egész a víziplatókig, keressük meg a nyugatra nyíló szinte észrevehetetlen átjárót egy ládához, majd az innét szerzett kulccsal menjünk a kicsit északabbra lévő másik átjárón át az ajtóhoz. Az előbb szerzett kulccsal már ki tudjuk ezt nyitni.

Ezzel már majdnem Lithoshoz értünk. Mielőtt azonban odamennénk hozzá, aktiváljuk a teleportert a déli részen, és csak most látogassunk el a titánhoz. A beszélgetés után térjünk vissza Tenebrae-be Vividoshoz. Innét kb. keletre megtaláljuk Lothian testét, amit temessünk el. Az ezért cserébe (Vividostól) kapott kulccsal menjünk vissza a katakombákba, ahol a "Sors felé tartassz" szövegű táblánál bejuthatunk az Ősökhöz vezető útra. Innét a "Ne lépj be" felirat felé kell továbbmenni.

Valahol idebent találhatunk egy ládát öt kapcsolóval, melyek egyikével fölnyithatjuk a fedelét, így megszerezhetjük a kulcsot északra egy másik láda felé, ami a Rengetés Koponyáját tartalmazza, és csapdával van ellátva. Nem árt, ha van nálunk egy Csapdahatástalanító varázs.

Innét a három tüskés golyón át egy kerítéshez, majd egy párkányra jutunk, ahonnét átugorhatunk a szakadékon. A következő északra nyíló résznél a sírhely közelében lőjünk el egy Open Groundot, majd menjünk le az így megnyílt helyre.

Később a lépőkőre rakjuk rá az egyik csontvázat, és kutassuk át a helyszínt kulcsokért, aztán északra távozzunk átugorva a sugarat. Rövidesen három lépőkőhöz érünk, melyek egy kellemes kis játék kellékei. Azoknak, akik nem óhajtanak évekig szenvedni a megoldással, itt van, hogy milyen sorrendben is kell rájuk lépni: J, B, J, K, B, K, J, B, K, J, K, B, J, B, J, K, B, K, B, J, K, J, B, K, J, B, J, K, B, K. (Talán rá lehet jönni a betűk jelölésére.) Így továbbmehetünk egy rejtekajtón át. Vigyázzunk a fénysugarakkal! Ugorjuk át őket, vagy használjunk magunkon egy Rock Flesh spellt. (Habár egy Gólem simán kinyithatta volna a rendes ajtót is...)

A Scion kulccsal kinyitva az ajtókat egy nagy terembe jutunk, ahol egy csontváz alatt egy újabb kulcsot találhatunk. Ezzel induljunk el visszafelé és nyitogassuk ki az eddig zárt ajtókat, majd az eközben megtalált Zealan szertartási pajzsát vigyük vissza az oltárhoz és tegyük rá. Ezzel felélesztettük Pagan ősi istenségeit, akik a sok éves hallgatás után most bőven ellátnak minket infoval.

Egy Secret Door scrollal mehetünk tovább nyugatra, ahol egy Grant Peace varázslattal elhallgattathatjuk a szellemet. Gyűjtsünk össze mindent, különösen az obeliszk csúcsot, aztán menjünk vissza beszélgetni a szobrokhoz.

Teleportáljunk vissza a Mountain Kinghez, majd innét tovább Stone Cove bejáratához a szigetre lépve. A Scion kulcs segítségével keletre nyíló ajtón át a Halál Vermébe érünk. Itt a legegyszerűbb egy gólemet készíteni és azzal kinyittatni a délre lévő ajtót, aztán a földes részről egy open ground segítségével kapjuk ki a Föld Szívét. Mindenesetre, aki akarja elhozhatja a kulcsot is a Halottak Gyülekezetéhez egy közelben lévő csontvázról is, azzal nyitva ki az ajtót.

Térjünk vissza a katakombákba, majd lépjünk be Argentock Islebe a Scion Key-vel. Szövegeljünk a Teurgistával a tesztjéről, először is a bölcsességét kell kiállnunk, majd ha sikerült megfelelő válaszokat adnunk, következik a Középpont tesztje. A kolostor mögötti Szeles Területen kell megmaradnunk egy platóra rajzolt kör belsejében, miközben a szél megpróbál lefújni róla minket. Nem valami egyszerű dolog.

A tesztek elvégzése után menjünk Stelloshoz az ezüstbánya kulcsáért. A kolostor alatt a bányában nyolc darab ezüstércet kell begyűjtenünk, amikből Tenebrae-be visszatérve készíttessünk a kováccsal egy teurgista szimbólumot. Ezt aztán vigyük vissza a kolostorba, és helyezzük el az oltárra.

Menjünk le ismét a kolostor alá meggyógyítani a sebesült Toraxot, melynek hatására Stellos elküld Stratoshoz. A Windi Pointtól elrugaszkodva egy sziklára érünk, majd onnét tovább személyesen Stratoshoz, aki nekünk ajándékozza az Air Walk szimbólumot.

A katakombákba visszatérve menjünk Carthax Lake-be, aktiváljuk a teleportert, majd beszéljünk Hydros-szal, aki megbíz minket a kiszabadításával. Menjünk addig, míg egy téglafalhoz nem érünk, és húzzuk meg a balra lévő kapcsolót, aztán menjünk a második kapuhoz, ami előtt egy lépőkő van. Keressük meg az "Alexis her spirit to Lithos I give" feliratú sírkövet, és egy open grounddal szabadítsuk ki Hydrost. Ugyan a beígért segítséget nem kapjuk meg tőle, de legalább bejuthatunk a Sorcerer's Enclave-be.

Menjünk a katakombákban egy dupla ajtóhoz, ahol a kart meghúzva az egyik ajtó lesüllyed, a másik megemelkedik. Álljunk rá az ajtóra, és az Aerial Servant spellel húzzuk meg a kart. Délre a láva mellett Középszigetre jutunk, ahol Beren a mágus üzenetét kapjuk meg. Menjünk körbe órajárás szerint, át a vizen, majd egy jobb oldali úton induljunk el dél felé.

Démonszirtben keressük meg a teleporthelyet, majd menjünk

balra az első házba Bane-hez, aztán beszéljünk a többiekkel is. Áruljuk be Vardiont, így egy kulcsot kapunk, ami a könyvtár ajtaját nyitja. Olvassuk el a könyveket, pakoljuk el a cuccokat, aztán végezzük el az első tesztet és lépjünk be az Obszidián Erődbe. Nyomjuk le az első két démont, de a következőt ne bántsuk, mert van pár infoja számunkra. A további feladataink során négy kék szimbólumot kell megkeresnünk, aztán elmásznunk a tűzoszlopok közé a pentagrammhoz, hogy a Sorcererrel beszélhessünk.

Most pár rituálét kell majd elvégeznünk. Vegyünk föl egy vörös gyertyát, és készítsünk be egy Ignite varázslatot. Végezzük el a teszteket, aztán menjünk a Sorcerer Mesterhez a szertartás helyére. Mikor kéri, rakjuk le a gyertyát és gyújtsuk meg. Megjelenik Pyros, akitől Malchir nagy bőszen elkezdene energiát csapolni magának, amiből aztán egy kis probléma adódik. Mikor tiszta lesz a levegő, menjünk vissza az obelisk erődbe és kötekedjünk Malchirral, aztán mikor ránk támad, öljük meg. Vegyük föl a Lángnyelvet.

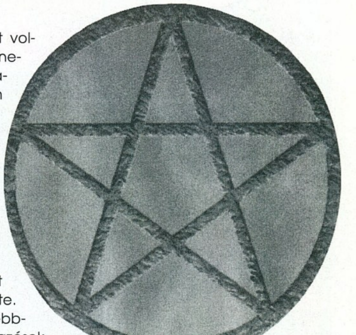
Az Air Walk használatával térjünk vissza Stratoshoz, ahol használjuk a Reveal varázslatot, vagy egy tekercset, és az Aerial Servant segítségével lopjuk el a Szél Lehelletét.

A Plateau-ra menve kérdezzük ki Mythrant az obelisk templom újraépítéséről. Egy új könyvben elolvashatjuk a templom pusztulásának történetét.

Tenebrae-ben Devont a Tenger Könnyéről kérdezve egy kulcsot kapunk, amit a fegyvertár közelében lévő ládán használva megtaláljuk az említett tárgyat. Most, hogy megvan mind az öt obeliszkdarab, teleportáljunk ismét Mythranhoz, ahol is megtaláljuk a segédletet az Éteri utazáshoz. A megfelelő komponensek megszerzése után a könyvet aktiválva az Elemi Síkra kerülünk, távol e kellemes helytől, melyet már szinte második hazánknak érezhettünk. (Legalábbis én majdnem annyit bolyongtam benne, mint az elmúlt pár évben az utcán.) Isten veled, Pagan!

Négy feladatunk lesz, hogy eljussunk a titánokhoz. Itt aztán aktiváljuk a megfelelő obeliszket egy dupla clickel, majd mutassunk a titánra. Lithoson a Föld Szívét, Pyroson a Lángnyelvet, Stratoson a Szél Lehelletét, Hydroson pedig a Tenger Könnyét kell használni. Ha már mind a négy tárgyunk világít, visszakerülünk az Elemi sík közepére, ahol rakjuk az obeliszkeket a megfelelő pentagrammákra, és a csúcsot az utolsó helyre, majd aktiváljuk.

Erre megjelenik egy fekete obeliszk, amibe belépve már csupán néhány szörnyűséget kell végigszenvednünk.



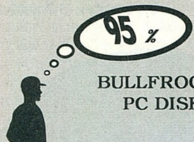
Nos, hát, ennyi lett volna az Ultima 8. Ha netán egy kicsit (nagyon) lehúztam volna az értékélését, az főként azért van, mert ennél jóval többet vártam tőle. Az eddigi részekhez viszonyítva épp azt a hangulatot vesztette el, ami az eddigieket olyan naggyá tette. Na jó, azért a kisebb-nagyobb vérengzések csökkentik valamelyest a monotonitást, hiszen itt is megtalálható az emberáldozat, az árulás, a cselszövés és minden egyéb, ami rendkívül pozitív hatást gyakorol az ember egyre elhanyagoltabbá váló gonosz érzelemvilágára, de a sok unalmas mászkálás, ugrándozás sajnos a feledés bélyegét nyomja e tündöklően fényes alkalmakra. Azért egyszer érdemes végigjátszani már csak a látvány miatt is.

Created By TS Rainbird

THEME PARK

A Bullfrog újabb remekművében valóra válthatod álmaidat! Lenyűgöző szimuláció, amelyben bevezetnek egy vidámpark megtervezésének, karbantartásának, fenntartásának és értékesítésének rejtelmeibe. Garantáltan abbahagyhatatlan és lenyűgöző!

Hardware igény:
386DX, 4 MB RAM, 12 MB HD
VGA, MS DOS 5.0



BULLFROG
PC DISK

theme PARK

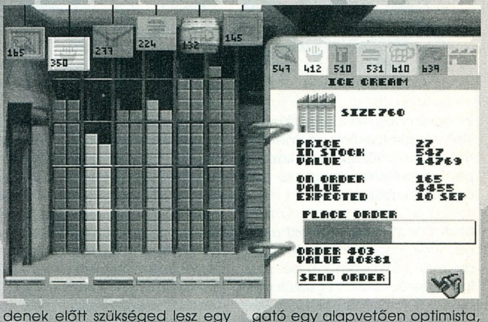
Midőn ezt írtam, tiszta volt az ég... a forróság felperzselte és elemésztette az emberek maradék energiáit és a tikkasztó hőségben nem volt miért lelkesedni... Nekik. Nekem szerencsére megadatott a Theme PARK, s ettől kezdve különösebben nem vettem észre a külvilágot...

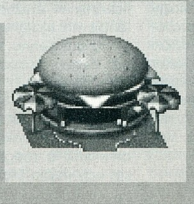
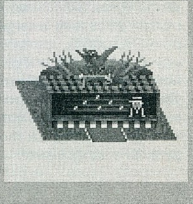
Végre egy program, amiről ismét lehet dicshimnuszokat zengedezni! Egyrészt mert kiemelkedően szép grafikája van, másrészt mert szuper ötleten alapul, mert a hanghatások megteremtik az egész fantasztikus légkörét, mert logikus és átgondolt, mert megtornáztatja az ellustult agysejteket és mert az életed nem lehet teljes Theme Park nélkül! Persze nem hinném, hogy ezen bárki is meglepődne, hiszen a program a Bullfrog műve. Márpedig ennek a csapatnak még nem sikerült rossz gamet alkotni (lehet, hogy nem is ez a céljuk?!). Szóval készülj fel a legjobbakra, megyünk Vidámparkot alkotni!

Mielőtt belekezdenék a játék részletes taglalásába, szeretnék előre tisztázni valamit; hogy mi a CÉL. Mindössze azt kell elérned, hogy a tied legyen a leggazdagabb, a legizgalmasabb, a legkellemesebb, a legbiztonságosabb, a legnagyobb és a legnépszerűbb park. Ennyi. Látszólag nem nagy ügy, persze csak látszólag! Nagyon figyelj, mert ebben a programban a véletlen nem kap szerepet, kizárólag a tudásoddal, odafigyeléseddel, átgondolt tervezéssel és szervezéssel érhetsz célba! Nem kell feltétlenül megfogadnod a tanácsaimat, alakítsd ki saját stratégiádat!

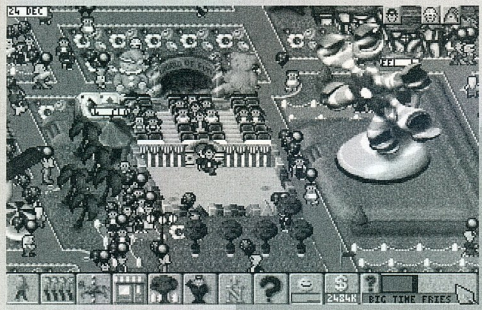
Az intrót egyszer mindenképpen érdemes megnézni, én speciel nem voltam annyira oda tőle, de sokak szerint szuper. Most pedig kezdődhet a játék! Kezdhetsz új park építésébe vagy betölthetsz kimentett állást. Mindenek előtt szükséged lesz egy becenévre. A választott becenév, kódszóként is funkcionál, ne felejtsd el! Ezután beírhatod az adataidat; név, életkor, nem. Végül adj nevet a parkodnak is!

A játék nehézségi fokozata több részből áll össze. Az első a SIM LEVEL. Ez lehet Sandbox, Sim és Full. A Sandbox kifejezetten a kezdőknek való. Kiélvezheted a tervezés minden örömét, gondok nélkül. Csak "parkrendezés", no problem. A Sim már valamivel több ennél, a kutatás irányítása és a tárgyalások kimenetele is tőled függ. De a program igazi élvezetet csak a Full szinten nyújt, bár "itt már a nehéz fiúkkal játszol", hogy idézzem az alkotók szavait. A második összetevő a PARK VISITORS; happy, average vagy fussy. Szerintem senkinek nem kell ecsetelni, mennyivel jobb látogató egy alapvetően optimista, jókedvű fickó, mint egy mogorva, akadékoskodó alak. Viszont



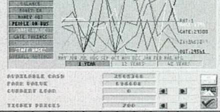
nemes cél lehet ez utóbbit boldoggá tenni néhány órára! Te tudod mit akarsz elérni! Beállíthatod azt is, mennyi pénzed legyen (START LEVEL); easy (200.000), medium (150.000)



vagy hard (100.000). Fontos az is, hány ellenfeled van (0, 4, 10 vagy 40!) és mennyire agresszívak. Az igazi profik mindent a lehető legnehezebb fokozatba tesznek, mert csak ez az igazi győzelem! Ha a FIRST GAME kérdésre igennel válaszolsz, akkor tulajdonképpen oktató módban játszol, megkapod az alapkiképzést.

Ha mindezen túl vagy, el kell döntened, hol akarod felépíteni a parkot. Remek helyek vannak, de elsőre nem sok választási lehetőséged lesz, mert csak az Egyesült Királyságban kapsz ingyen telket. Viszont a későbbiek során, amikor sikerül jó áron eladnod művedet, visszatérhetsz ide és szerezhetsz jobb helyet magadnak. Meg lehet próbálni a sarkvidéket is, de nem tudom mennyire hozza lázba az eszkimókat vagy a fókákat egy légvár vagy egy pohár jeges kóla.

A jó telek kiválasztása később fontos szerepet kap. Az egyik legfontosabb a telek ára, ami igen széles skálán mozog; pár százezertől a húsz millióig. Ugyanott többször is vehetsz parkot, s ha jól megtollasodtál, mehetsz tovább! Fontos annak a populációnak a mérete, amire a kezdeti években számíthatsz (local pop.). A medium és a long populáció a kicsit távolabbi jövőben lesz meghatározó, de akkor döntő lehet! Az infláció mértéke jó ha minél kisebb, ezért érdemes meggondolni a fejlődő országokban való építkezést! Ugyanez a helyzet a ka-



matlábakkal is, minél kevesebbet szednek le rólad, annál jobb. Nem árt, ha a park látogatói a gazdagabb rétegekből kerülnek ki, mert a szegényebbek sokszor még akkor is drágállják az árudat, ha azt a beszerzési áron adod! Jól vésd az eszedbe az adómentes évek számát is, és úgy költekezz, hogy ha eljön az ideje, maradjon pénzed az adóra. Az időjárás végül is nem befolyásolja döntően a bevételedet, jó stratégiával hóviharban is zsúfolásig lesz a parkod. A földrajzi adottságok szerepe eltörpül az adógondok mellett. Tehát majd ha lesz pénzed új parkot venni, jól gondold meg mire költöd spórolt pénzedet! Ha döntöttél, akkor BUY LAND!

Most megtekintheted a park adatait. A következőket fogod látni; a játékos neve, rendelkezésére álló pénzösszeg, személyiségének értéke (0-100), a menetek, boltok, munkások és látogatók száma. Vendetta: a vérbosszú, mint tudjuk komoly dolog, ezért ha itt írva vagyon,

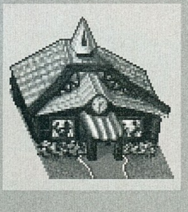
jó lesz vigyázni, ne sajnáld a pénzt az őrökre! Hírnév: a játék során, kemény munkával hírnevet szerezhetsz magadnak. Ez persze lehet jó és rossz is. Ha kinézelődted magad, akkor pipa.

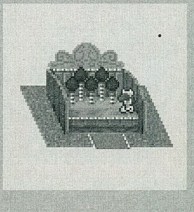
Wow, megérkeztünk a parkba! Szerintem már most gyönyörű, mert a tied, csak a tied! A hatalmas tér hamarosan megtelik élettel, nyüzsgéssel, mókával és kacagással, no meg szeméttel, füsttel, ..., de erről majd később. Egyelőre maradjon meg az ártatlan lelkesedésed.

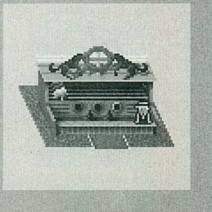
Gondolkodtam, hogyan is kéne megírnom ezt a cikket, hogy minél előbb játszhass, de nem tudlak megkímélni a részletektől, annyira komplex az egész. Tarts ki kérlek, vagy próbáld meg egyedül felfedezni a játék rejtelmeit! Nem mondom, hogy könnyű, de a felfedezés öröme a legcsodálatosabb élmények egyike ezen a világon.

Bár az ikonok áttekintése is fontos, mégis lássuk előbb a menüket. Itt rengeteg, már ismert opció mellett újakat is találsz bőven.

Lehetőséged van újrakezdésre (restart), töltésre (load) és mentésre (save). Egy becenévvel tíz helyre menthetsz, viszont a nevek száma nincs korlátozva! Ha majd úgy érzed, készen állsz, itt nyithatod meg a parkot (O). A tűzijáték nem kevés pénzbe kerül, de amint megengedheted magadnak (milliomosok előnyben!), feltétlenül kapcsold be! A látogatók oda meg vissza lesznek tőle és iszonyúan megnő a boldog emberek aránya. Ki és bekapcsolhatsz rengeteg dolgot; a hangeffekteket, a zenét, a munkálataidat állandóan figyelő és kommentáló tanácsadót és a nagyobb buszok automatikus megvásárlását. Ez utóbbi akkor esedékes, amikor fejlesztőid új, tágasabb buszt fedeznek fel, s így jóval több látogató érkezhet. Kapcsold be!

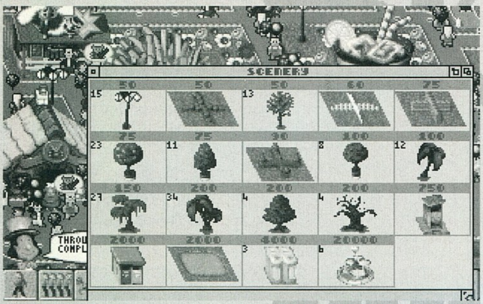






A tanácsadó mindenbe bele fog szólni, de nem kötelező neki szót fogadni. Viszont időben figyelmeztet arra, ha egy menetet már hasznosabb lebontani, mint javíttatni. Ilyenkor érdemes rá hallgatni, hacsak nem akarsz sziklakertet... A hangokról és a zenéről csak annyit, hogy bolondság lenne kikapcsolni. Fantasztikus kavalkádot és hangulatot érnek el vele az alkotók. Remélhetőleg jókedvű kacarászás tölti meg a levegőt, és elkerülöd az öklendezés kellemetlen hangjait... A játék nehézségi szintjét közben módosíthatod, ha úgy érzed többre, esetleg kevesebbre vagy képes (Sandbox, Sim, Business). Beállíthatod a sebességet is, ezt rögtön kezdéskor vedd le a lehető legkisebbre, egyelőre.

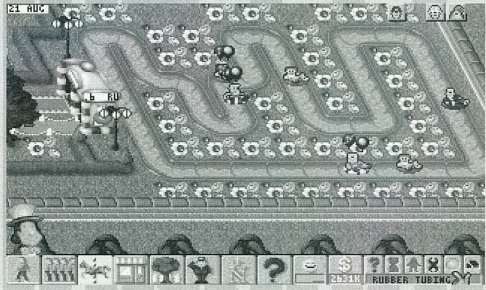
A harmadik menüoszlopban rengeteg mindent találsz. A különféle menetek, boltok, díszítőelemek, munkások vásárlására szolgáló ablakokat elérheted innen. Kikérheted a rendelkezésedre álló dolgok listáit is (F5-F7). Összképet kaphatsz a parkodról a Map kiválasztásával. A pénzügyi kimutatások, valamint a park helyzetének áttekintése is fontos lehet. A raktárkészletek feltöltése (stock screen, market) innen és az ikonoktól is elérhető.



A kutatások irányítására szolgáló képernyő kikéréséhez válaszd ki a Research Department opciót. A világ térképét érdemes átböngészni időnként, főleg ha részvényeket vásárolsz más parkokban. Így nem érhet váratlan meglepetés. Másrészt megfigyelheted, ki hogyan boldogul azokon a területeteken, érdemes-e ott befektetni. A Make Things Tiny kiválasztásával parkod apró, liliputi méretűvé válik. Nagyon aranyos, de állandóra nem ajánlom, mert vannak olyan gondok (elveszett gyerekek, szemetelés stb.), amelyek így elkerülnék a figyelmedet. Mégis kényelmes olykor, mert jól áttekintheted az úthálózatot, könnyen megtalálhatod a problémás helyeket, pl. amikor a tanácsadód figyelmeztet, hogy jó lenne az óriáskereket lecserélni.

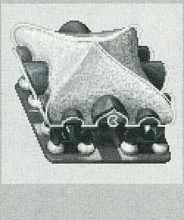
Egész lazán túl vagyunk a menükön, igaz nem boncolgattam a velejéig, de a legtöbb pont elérhető az ikonoktól is, így ha valamit itt nem találsz, ott lesz. Ha mégsem, bocs. Lapozd fel a kézikönyvet, bár sok info, amiről írok, nem lesz benne (pont ezért írom le). Most tényleg belefogunk a tervezésbe és építésbe, ezért szeretném figyelmeztetni azon boldog embereket, akik komolyabb teljesítményű géppel játszanak (pl. 486DX2, 8 MB RAM stb.), hogy kössék fel, amilyük van, mert lassú sebesség beállításnál is repülnek az évek! Megfigyelésem szerint akár négyszer olyan gyors lehet a program! Ez haladóknak előny, kezdőknek katasztrófa.

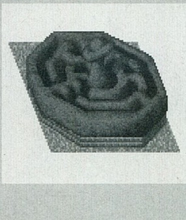
Kezdetben alaposan meg kell gondolnod mit cselekszel, mert nem mondhatjuk, hogy tele vagy pénzzel. Tudom, bár most a kezdebe nyomna valaki százezer dollárt, de mi az egy vidámpark tulajdonosának! Szeretném, ha nem csüggednél, amikor ötödször mész csődbe, még akkor sem, ha a fickó kiugrik az ablakon! Hidd el mindenre van logikus magyarázat, csak meg kell keresned a megoldást! Te és a Theme Park is megérdemeltek egy újabb próbát. Annál nagyobb lesz az öröm. Hidd el lesz még parkod Japánban is!

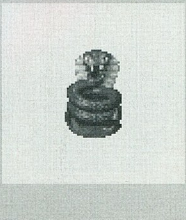


OK. Mit látunk? Egy kaput és egy beépítetlen, hatalmas zöld teret. A park egyelőre még zárva van, de már felirat hirdeti a busz utasainak; itt valami készül...

UTAKat kell kiépítened olyan átgondolt rendszerben, hogy a birkanyáj módjára beáramló közönség gond nélkül eligazodjon benne. Ha a bal első ikonra jobb gombot nyomsz, láthatod hogy milyen lehetőségeid vannak az emberek terelgetésére. A sima úton jól elbóklásznak, és egy kisebb parkban nem feltétlenül lesz szükséged a másik két funkcióra. De megcsinálhatod a nyilak segítségével úgy is az utakat, hogy egy egyirányú rendszerben végigvezeted az embereket az általad meghatározott úton. Mindig gondold meg, Te szívesen tennéd-e azt, amit kijelölsz a látogatóknak! Sokkal jobb megoldás az útbaigazító táblák kihelyezése. Az utóbbi két funkciót a már elkészült úton használhatod. Ha ugyanarra a négyzetre többször klikkelsz, akkor beállíthatod, milyen irányba álljon a nyíl vagy az útjelző. Ha már ismered az egyes "menetek" (ne haragudjatok, de jobb szót nem találtam) méretét, könnyebb lesz tervezni, előre elkészítheted a helyüket. A veszélyesebbek körül hagyj helyet a védőkorlátnak! Még valami. Az utakat (de csak azokat) azonnal ki kell fizetned készpénzben. Minden egyéb költség (menetek, boltok stb.) csak hó végén fizetendők. Ezt jó tudni, hogy ha véletlenül rossz helyre tettél le valamit, ab-







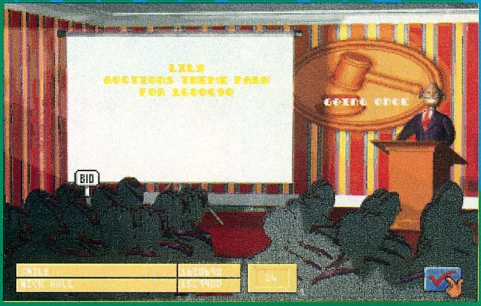
ban a hónapban még veszteség nélkül elbonthatod és áthelyezheted.

A következő ikon több fickót ábrázol. A már lehelyezett menetek bejáratához vezető "SORBANÁLLÓ" ikonja ez. Nem jó, ha a látogatók közvetlenül az útról ballagnak be, mert nem lesz jó a kihasználtsága pl. egy 10-12 embert is elszórakoztató helynek. Ezért a sorbanálló hosszának megválasztásánál mindig vedd figyelembe, hogy maximum hány ember mehet be egyszerre. Senki nem szeret órákig sorban állni! A kézikönyv ké-

pein látható kiépítést nem ajánlom senkinek, szép, de gazdaságtalan, ráadásul rengeteg elégedetlenkedőt szül. Persze a túl rövid várakozó sem jó megoldás, mert a tovább haladó emberkék esetleg nem jönnek vissza és rossz híredet keltik; "Szép-szép, csak éppen sehová se tudtam bejutni, mindenhol álltak!". Lassacskán ráérzel majd az optimális hosszúságra. A hosszabb sorok közelébe tegyél szórakoztató emberkéket, így jobb kedvük lesz a várakozóknak. Vigasztaljon, hogy ha már megengedheted magadnak a tűzijátékot, akkor ilyen gondod nem lesz!

A harmadik ikonnál találod az egyes MENETEKet. Jobb klikk és már láthatod is az egyelőre még siralmas választékot. Válaszd ki mit szeretnél! Ezután tedd le a kívánt helyre. Általában Te döntöd el hol legyen a be- és a kijárat. Sőt ezeket később bármikor áthelyezheted. De nem minden esetben van ez így! Vannak olyan játszóhelyek, ahol kötött a bejárat helye. Ráadásul pont ezek a nagy létszámot befogadó menetek, ezért gondold meg hova teszed! Ilyen például a labirintus, a középkori bemutató, a delfinárium stb. Ha bal gombbal klikkelsz az ikonra, akkor rövid leírást is kapsz arról, mit is tud az a menet. Persze ez még nem minden, mert vannak speciális esetek. A "pályás" helyeknél külön el kell készítened a pályát és utána (ritkán előtte) letenned a spéci kaput. Mindig a bal oldalra kell hogy kerüljön a kijárat, és a jobb oldalihoz vezesd a sorbanállót!!! Ezeknek a meneteknek a megtervezése a Te feladatod. Az ismertetés mellett újabb ikonokat találsz. A legfelsővel készíthetsz pályát. Ne csinálj sem túl unalmasat, se túl veszélyeset! A csónakázó vagy az autóverseny még a legegyszerűbb, de a hullámvasutak már keményebb diót jelentenek. Vigyázz a kiszögellésekkel, az éles kanyarokkal. Ha beindítottad a vasutat, nézz végig egy menetet. Ha senki sem repült el, akkor valószínűleg jól csináltad. De ha itt-ott elszáll egy-egy utas, akkor zárd le az egé-

szet és tervezd át. Persze mókás, ahogy alacsonyan szállnak a látogatók, de nem ez a "legbiztonságosabb park" eléréséhez vezető út! Ha bármelyik menet bejáratára klikkelsz, hasznos információkat kaphatsz. In-



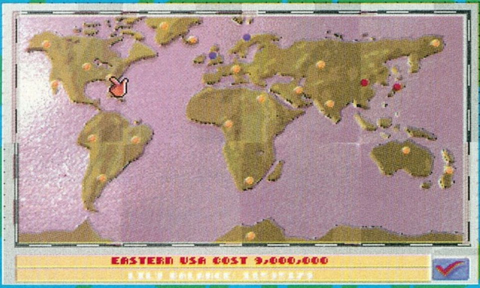
nen kilépve az ikonok mellett, a jobb alsó sarokban megjelent hat apró ikonocska. Az elsővel infot kérhetsz. A másodikkal azt állítod be, hogy egy-egy menet mennyi ideig tart. Bal gombbal növeled, jobbal csökkented ezt az értéket. Az emberke azt jelöli, hogy hányan mennek be egyszerre. Általában nem érdemes maximális kapacitással megterhelni a meneteket, mert hamar tönkre mennek. A villáskulcs azt mutatja mennyire biztonságos a hely. Minél több a piros benne, annál veszélyesebb beülni. Ha itt egy fickó feje villog klikkelj rá, hogy odamenjen egy szerelő és gyorsan kattints a mellette levő gombra is, ha még zöld. Ez a lámpa jelzi, hogy nyitva vagy zárva van-e a hely. A "pályás" szórakozóhelyeket mindig neked kell megnyitnod. A továbbiakban, ha a szerelő végzett, visszakapcsolja majd a lámpát.

Néhány szót még a menetekről. Csaknem harminc-féle lesz, és az az optimális, ha a látogatók

többsége mindre felül. Viszont az emberek zöme érkezésekor, sőt folyamatosan tömi a hasát. Az érzékenyebbeknek azonban egy jó kis hullámvasutazás után felfordul a gyomra; elzöldül, majd "alkot". Ha időben nem takarítják el a művét, egész hányási hullám (bocs!) söpörhet végig a parkon. Ezt megelőzendő tedd a "felkavaró" helyeket minél messzebb az etető és itató helyektől!

Ha ugyanabból a menetből többet szeretnél, ne tedd a máasikhoz túl közel, ha lehet. Vannak kedveltebb és kevésbé kedvelt menetek, de mivel a fejlesztések során a korábbi modellek értéke jelentősen csökken, érdemes egyet-egyet mindből tartani. Ha túl nagy tömeg vár az újdonságra, vegyél még egyet. Persze a legnépszerűbbek az izgalmas, veszélyes helyek; a hullámvasutak, a kalózhajó, az autóverseny, a szellemkastély, stb. De szeretik a delfináriumot, a cowboy show-t, az óriáskereket, sőt a labirintust is. A légvár a gyerekek kedvence, gondolj rájuk is (no meg néhány idétlen felnőttre...). Bizonyos menetek külön nem használhatók, csak beépíthetők a már megépített elődökbe. Ilyen a hullámvasút óriási spirálja, amit csak a megfelelő szakaszba építhetsz be. Ne feledkezz meg arról, hogy a fizika törvényei itt is érvényesülnek, szükség van a megfelelő lendületre!

A faszerkezetű vasútba beépíthetsz vizes blokkokat is. A nagy lendülettel vízbe csobbanó, száguldó kocsik felejthetetlen élményt nyújtanak. Egy-egy jól megtervezett pályáért messziről elvándorolnak az emberek, ezért érdemes időt szánni a mindenre odafigyelő, alapos design-ra.



Az egy sínen futó vagonok (monorail) nem túl izgalmasak, mégis páratlan látogatottságot érhetsz el, ha pályájával behálózod az egész parkot. A sínt átvezetheted a terek, boltok és egyéb létesítmények felett. Ha belegondolsz, tényleg egyedülálló kilátás nyílik ezekből a vonatokból. Szerencsére ritkán kell javítani ezt a létesítményt!

Ha egy üzlet beindul, akkor nem maradhatnak el a BOLTOK sem! Sorban megjelennek a falatozók, játék- és szuvenírboltok, mutatványos bódék. Hasznod egy jelentős része innen származik majd, ezért ezek feltalálása éppolyan fontos, mint a meneteké. A játékboltokkal lesz a legkevesebb gondod, ezek árubeszerzését nem kell beállítanod, de természetesen beleszólsz az eladási árba. A mutatványosoknál be kell állítanod, mennyiért lehet játszani, mekkora legyen a nyeremény értéke valamint a megnyerésének az esélye. Számolj utána, mert az alapbeállítás sokszor veszteséges! A falatozók és az étterem árubeszerzésének terhe már rajtad nyugszik. Folyamatosan biztosítanod kell a fagyi, a sült krumpli, a kóla, a hamburger, a sör és a bifsztek raktárkészleteit. Mivel az áru beérkezése eltart egy ideig, jó ha többször bekukkantasz a raktárba. Még szerencse, hogy a fejlesztések során egyre nő a kapacitása, viszont optimális esetben vele nő a fogyasztás is. A táplálkozó helyeken nemcsak az árat állíthatod be, hanem a fagyinál a cukormennyiséget, a krumplinál a sózás mértékét, a kólánál a jégmennyiséget, a hamburgernél és a húsnál a zsírosságot, a sörnél a töménységet. Természetes, hogy ha sósabb a krumpli, jobban fogynak az italok. Megfigyeltem még valamit, de annyira hihetetlen, hogy csak feltételezés. Azért közzé teszem. Összefüggés van az egyes országok és a kajaigények között. Tapasztalataim szerint ez teljesen logikusan működik, pl. az északi országokban nem kedvelik a sok jeget. A skandinávok

pedig nem bírják a zsíros kaját. Megmagyarázhatatlan hányások esetében próbáld meg átvariálni a kaják és italok lehetőségeit. Ezek szerint Alaszkában nem ajánlott a nagyon jeges kóla, viszont az eszkimók jobban kedvelik a zsírtól csöpögő hamburgert?! Ha ez így van, újabb kalapemelés a Bullfrognak!
A parkosítás elengedhetetlen részei az egyéb TEREPTÁRGYAK és díszítő elemek. A fejlesztés során szebbnél szebb dolgok látnak világot. A legkülönfélébb növények; többek között rózsabokor, pálma-, birs-, narancs- és alma- és rémfa(!) szépíthetik parkodat. Ez a rémfa nem semmi, időnként a frászt hozza az emberekre, akik holt sápadtan, zilált hajjal ordítanak a képernyőbe. Ne a gyerekek kedvelt szórakozó helyei mellé tedd. Inkább gondolj a szellemvasútra, vagy a kísértet kastélyra... A biztonságot növelik a farönk-, léc-

és téglakerítések. Mivel az egyik elnyerendő kupa a "legbiztonságosabb park"-ért jár, jó lesz odafigyelni. Annál is inkább, mert ezt a legnehezebb megszerezni. Ezek a kerítések jó szolgálatot tehetnek ha el akarod kerülni, hogy a veszélyes helyekre beballagjanak a kíváncsi látogatók vagy az eltévedt gyerkőcök.

A komfortosság érzetét kelti a korszerű toilet. Kedves látvány egy-egy szép lámpa, vagy a napfényben sziporkázó szökőkút. Ha megteheted, ne hanyagold el a külcsínt, szédítő hangulatot teremthetsz parkodban. A mellékhelyiség fontosságát nem kell ecsetelnem. Mindenesetre ha teheted a budit mielőbb cseréld le légkondis szuper toiletre! Oops, mindezt a fa ikonnál találod.

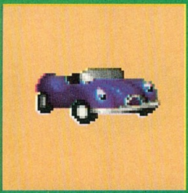
A következő ikon a SZEMÉLYZETre vonatkozik. Többféle munkásod lehet. Vegyük sorra.

A szórakoztatók maskarába öltözött emberek, akik mosolyt varázsolnak a nyűgös kisgyerekek és a türelmetlen felnőttek arcára. Van mackó, cápa, polip, csirke, orrszarvú és muszkliember. Érdemes néhányat a bejárat közelébe tenni, mert ha esik, ernyőt osztogatnak a látogatóknak, akik így nem hagyják el a parkot. Még nem derítettem ki miért, de időnként egy-egy beöltözött emberem hasra esik, hónapokig fekszik, csillagokat lát, majd eltűnik szőrén-szálán, az alkalmazottak listájáról is. Nem tudja valaki az okát?

A takarítók nélkülözhetetlenek a park tisztántartásához. Összesöprik a szétdobált szemetet, feltakarítják a hányást (ígérem többet nem írok róla, de gyaní-

tom, Te is hallasz majd öklendező embereket...). Az utcaseprőknek zónát jelölhetsz ki, és akkor tisztán tartják a kijelölt területet. Egyébként össze-vissza mászkálnak. A zóna beosztása nem túl bonyolult; válaszd ki az alkalmazottat, majd klikkelj a két lila pöttyre. Ezután pötty+nyíllat aktiváld. Ha kijelölted a megfelelő területet, újra klattyints a két pöttyre. Ha eset-

leg máshol van szükséged valakire, az X-szel törölheted a zónát vagy csak ideiglenesen átteheted a csipesszel. Ha a zöldbe teszed a takarítót, bőszen nyírja majd a füvet, szépíti a parkot! Azért megemlíteném, hogy tapasztalataim szerint a többszörösen fejlesztett, intelligens takarítók nem szeretik, ha kijelölöd számukra a munkaterületet. Elég kreatívnak érzik magukat ahhoz, hogy tudják, hol van rájuk éppen szükség. Ha nem hagyod őket érvényesülni "beakadnak", köröznek, mint egy csapdába zárt tigris. Töröld el a zónájukat, s meglátod, engedelmes bárányként mennek dolgukra. Ha véletlenül ez a módszer nem segített, dobd ki őket, s vegyél fel új alkalmazottat.
A karbantartók a lestrapálódott, meghibásodott menete-



ket javítják meg. Maguktól is megteszik ezt, de előfordul, hogy több helyen van gond, mint amennyi szerelő van. Ilyenkor zárd le a menetet és amint lehet küldj oda karbantartót. Klikkelj a villogó fejre! Ha a munkás elindult, a feje megjelenik a lámpa helyén.

A biztonsági őr megfékezi a huligánokat, megkeresi az elve-

szett gyerekek szüleit, egyszóval nélkülözhetetlen. A bére magas, de megdolgozik érte. Nekem még nem volt szerencsém a romboló betyárokhoz, de állítólag megjelenhetnek a parkban, s súlyos károkat tesznek a berendezésben, ha nincs a közelben őr!

Az egyes munkásokat könnyen megtalálhatod, ha a képernyő jobb felső sarkában levő ikonokra klikkelgetsz. Itt fog megjelenni egy apró lámpa is, ha a tudósaid feltaláltak valamit.
A személyzetről rengeteg információt kikérhetsz; mióta és milyen hatékonyan dolgozik, mennyi a bére stb. Ha nem vagy vele megelégedve, rúgd ki!

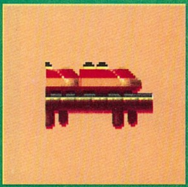
A következő ikon egy N. Erre klikkelve megnézheted a teljes parkot.

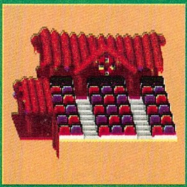
A kérdőjellel bármiről érdeklődhetsz. Minden egyes látogatóról megtudhatod mennyi ideje van a parkban, hány menetre ült fel, milyen a lelkiállapota, és mennyi pénze van még. Nem semmi! Persze véleményének hangot is ad, remélem minden látogatód önfeledten nevet!

Tartsatok ki, már csak két ikon! Az egyiken egy fejet látsz, ami optimális esetben elégedetten vigyorog (sárga), esetleg közömbös (narancs) vagy morcos (piros). Alatta két csík jelöli, hány látogatója van a parknak és mennyi utasa van a következő busznak. Ha az ikonra klikkelsz, felsorakoznak előtted a látogatók. Jól látható a boldog, a határozatlan és a morcos emberek aránya. Remélhetőleg mindenki happy. A lenti sorban az emberek gondjait láthatod, és itt találod a megfejtéseket is. Általában mindenki éhes vagy szomjas, esetleg nem találja a vécét, vagy dühöng, hogy mennyire kizsákmányoljuk. Ha mindenki kajáért ordít, tegyél le még falatozót, bár én még nem tudtam annyit letenni, hogy ne legyenek éhesek. Ezen a képernyőn találod a jobb alsó sarokban a RAKTÁRba vezető ikont. Igen, azok a színes csíkok! A készleteket folyamatosan figyeld és a kívánt mennyiséget SEND ORDER paranccsal indítsd el. Ha a stilizált raktár képe villog, vehetsz nagyobb épületet.

Ha a lámpára klikkelsz, akkor a KUTATÁSI RÉSZLEGbe jutsz. Itt el kell döntened mennyit szánsz összesen a fejlesztésre (max. 9999). Vigyázz, mert ez nem éves kiadás, hanem havi!!! Ezek után szét kell osztanod a fenti összeget, mire mennyit költesz. Az első a már feltalált menetek fejlesztése. Ez fontos, mert biztonságosabb, jobb műszaki adottságokkal rendelkező, nagyobb befogadó képességű menetek várják a látogatókat. Természetesen ez grafikában nem jelenik meg, de elnevezésben igen, pl. 5.2-es labirintus stb. A második az új menetek feltalálása, aminek a fontosságát nem kell hangsúlyoznom. Ugyanez vonatkozik a boltok fejlesztésére. A negyedik a személyzetet fejleszti, szolgáltatásaikat és hatékonyságukat növeli. Igaz, hogy szintlépésük mindig rádöbbenti őket arra, milyen okosak is lettek ők, s béremelést követelnek. Ez egy külön, alku-képernyőn zajlik, ahol nem túl lassan, de nem is gyorsan nyújthatjuk kezünket képviselőjük felé. Amíg van keksz a tálban, addig lehet alkudozni. Nem rossz taktika kicsit visszafelé is mozdulni! Ügyelj arra, hogy megkösd az üzletet, mert ha nem, munkásaid sztrájkolni fognak a bejárat előtt, ami nem tesz jót a népszerűségnek. Ráadásul a következő alkalommal 10 %-kal többről indulnak! És ne feledkezz meg arról, hogy ilyenkor nem dolgozik senki! Hasonlóan zajlik az áruk beszerzési árának növekedése is, majd meglátod. Az ötödik a tereptárgyakra szánt összeg. Nem létfontosságú, de idővel elkerülhetetlen a fejlesztése, pár százast mindig szánj rá. Az utolsó helyen fejlesztik a raktárad méretét és a buszokat. Tágasabb busszal többen jönnek, többet esznek, több pénz, több haszon... Fontos!

Már "csak" a dollár ikon maradt. Ebben az ablakban megtekintheted mennyi költőpénzed van, s mi a parkod értéke. Felvehetsz kölcsönt az előbbi értéktől függően. Itt emelheted a jegyárakat is. A grafikonon 1, 12 vagy 48 éves időviszonylatban megnézheted a következőket; pénzügyi mérleg, bevételek, kiadások, érkező emberek, részesedés értéke, kapubevétel, boltok bevételei, munkabérek, adóköltségek. A jobb oldalon levő két ikon közül a felső a pontos





számla, a kiadások és bevételek folyamatos kijelzése. Az alsó pedig a tulajdonképpeni TŐZSDE. Az első teendőd legyen saját részvényeid megvásárlása! Ezek után belekezdhetsz a többiek eltiprásába. Figyeld a részvények mozgását! Tájékozódj a kiszemelt áldozat anyagi helyzetéről. A világtérképen (M) tudj meg róla mindent, amit lehet. Ha úgy látod, hasznot hozhat neked, vedd meg a részvényei többségét. Ennek hatására általában a lefelé tendáló értékpapírok is megindulnak felfelé, de ez nem tartós folyamat, ezért kiváló üzleti érzék, no meg némi tapasztalat kell a nyereséges tőzsdézéshez. Ha viszont ezt kihagyod, nehezen fogsz meggazdagodni!

Év vége. Megtekintheted okleveleidet, jó helyezésekért pénz jutalom jár. Kaphatsz különféle kupákat is; a legnagyobb és - drágább hullámvasútért, az egyedülálló autóversenyért stb. Ha kigyönyörködted magad, pipa. Ha a következő képernyőn találsz egy ilyen szöveget; click here to sell off your park..., akkor eladhatod a parkodat. Ha úgy döntöttél, hogy árverésre bocsátod művedet klattyints ide. A képernyőn kívülállóként drukkolhatsz, hogy minél magasabb áron sikerüljön értékesíteni oly sok év fáradságos munkáját. Sajnos az is előfordul, hogy senki sem óhajtja megvenni a parkot. Szerencsés esetben azonban akár a kikiáltási ár többszöröséért is elkelhet! Természetesen a részvényeidért a pénzt megkapod. Kezdhetsz ezután mindent elölről új helyen, remélhetőleg jóval több pénzzel...

A végére értünk végre. Persze csak az ikonok részletezésének. Valahol ott hagytam abba pár oldallal ezelőtt, hogy itt valami készül. De mi és hogy?! Egy kis oktató rész következik, a haladóktól búcsúzom, a kezdők még egy picit tartsanak ki! Nincs sok pénzed, ezért jól meg kell gondolnod mire költöd. Megsúgom előre, hogy általában az első adóköteles évben szoktak elvérezni az emberek (vagy ki tudja miért, a super toilet feltalálásának évében). Jó lenne ha a harmadik év végére a tied lenne a saját részvényeid minimum hatvan százaléka! Ezt akkor se add el, ha értékük csökken vagy nő, mert más fogja bezsebelni a hasznod jelentős részét! Vedd le a sebességet lassúra! Kapcsolj a feltalálókhoz és indítsd el a fejlesztést! Két-három ezer dollár egyelőre elég lesz. Elég ha a meneteket és a boltokat fejleszted az elején. Kb. fél év múlva már mindenhol indítsd be a folyamatot, még ha kis összeggel, akkor is. Ezután kezd el az építést! A bejárat előtt alkoss egy kis teret, ide majd a nyitás után tegyél néhány szórakoztató egyént. Ezután tedd le a fagyist, a kávézót és a lufiárust. Készítsd el a helyet a kólás, a hamburgeres és krumplis standnak. Tegyél a közelbe toilettet, amit vegyél körül növénnyel. A kajások közelébe leteheted a szafari-fát, de a légvárat, a csészés forgót és a szellemvasutat már távolabb kell vinned! Készítsd el a sorbanállókat, majd élből emeld a helyárakat. Nyisd meg a parkot! Már rendelheted is a fagyi utánpótlást. Tegyél ki takarítót a kajások közelébe. A szabad perceidben figyeld a részvények mozgását, tájékozódj a többiekről. Ahogy bővül a parkod, úgy emeld a jegyárakat. Szép lassan gyarapodni fog a pénzed. Amint lehet, add el a parkod. Remélhetőleg a következőt már kölcsön nélkül fel tudod futtatni egy félmilliós szintre. Ezt megint eladod és így tovább. Számomra a cél Japán, és persze a megnyerés. Igaz, még csak tizenkét millióm van, így egyelőre Amerikában dekkolok. Végül is itt se rossz!

Huh, biztos kihagytam néhány dolgot, de ez csak azért van, mert nem tudtam non-stop játszani. Ha megérkezik az AGA változat, ember legyen a talpán aki el tud robbantani a gép mellől! Nagyon jól esett ezt a gamet tesztelni, soha rosszabbat! Izgatottan várom, legközelebb mivel rukkol elő a csapat! Ezer szónak is egy a vége; a Theme PARK lenyűgöző, ott a helye minden polcon no és persze a winchesteren!

Lily

MAD DOG II

Ebben a játékban te lehetsz a vadnyugat hőse! Kényelmesen és veszély nélkül lőheted halomra az indiánokat, mexikóiakat és Mad Dog többi emberét. Az American Laser Games-nek nem kell szégyenkeznie e alkotása miatt. Jó szórakozás minden galamblelkű PC-s nek!

Hardware igény:
386SX/25, 1 MB RAM, VGA
CD-ROM, DOS 3.3

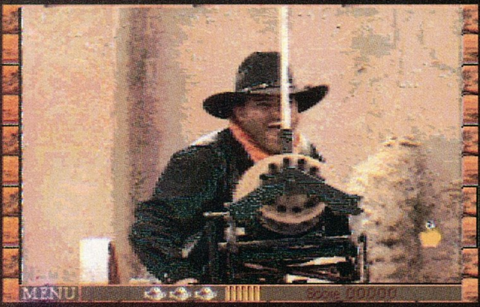
85 %

AMERICAN
LASER GAMES
PC CD-ROM

MAD DOG II

the Lost Gold

A névbitorló újra feltűnt! Tehát a hírek igaznak bizonyultak. Mad Dog nem halt meg, csak meghúzta magát valahol addig, míg teljesen fel nem épült. Milyen kár, hogy nem engedtem bele Coltom forgótárának teljes készletét! De most már késő



ezen elmélkedni, különben sem vagyok olyan, aki megvárja azt, hogy a másik támadjon először. A városba felé menet az öregbe botlottam. Jól megszedte magát, négylovas postakocsiját féltékenyen vizsgálgatta. Mikor meglátott, vidáman üdvözölt, idegennek nevezve. Miközben a lovak a város felé húzták a kocsit, az öreg felháborodva mesélte az éppen aktuális hírt: Mad Dog a város környékén van, indiánokkal és Mexikóiakkal szövetkezett valamiféle elveszett arany miatt. Kémei is vannak a városban, bár azt senki sem tudja, hogy kik azok. Mikor közöltem, hogy Mad Dogért jöttem, társam fellelkesült, de előbb látni akarta azt, hogy milyen formában vagyok. Sér-

tett volna a kishitűsége, de rá nem igazán tudtam haragudni. Az öreg szerint gyakorlásnak is jó lesz egy kis célbalövés. A kocsiról gyerekeknek való feladat volt eltalálni az oszlopot, a koponyát és a táblát.

Az öreg hirtelen hangos kiáltással megállította a lovakat. Előttünk egy másik kocsi volt, mellette egy ember feküdt a földön, telis-tele nyílvesszőkkel. A sündisznó-szerű ember egy agyonvérzett térképet nyújtott felém, mely szerinte annak a kincsnek a helyét jelöli, amit Mad Dog is keres. A papírdarabot átadva a férfi meghalt, mielőtt még bármi mást is kérdezni tudtam volna tőle. A kocsi mögül hirtelen előugrott Mad Dog egyik embere, de pisztolyom gyorsabb volt az övénél. Még négyen jutottak a sorsára. Amikor az utolsóval is végez-

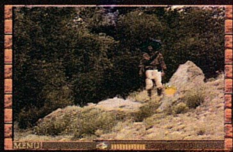
tem, egy lovas vágtatott el a távolban és lovát visszafogva egy pillanatra, a levegőbe lőtt.

Tudtam, hogy Ő volt az, és ez azt jelentette, hogy még találkozunk.

Az öreg nem vitt be a városba, féltve új kocsiját. Óvatosan lépkedtem az utcán minden rezdülésre figyelve, hiszen már tudtak rólam a gonosztevők. Egyszerre gyanús lett az egyik ház. Egy üres koporsó hevert előtte az utcán, melyből hirtelen egy alak emelkedett fel tüzelésre

kész puskával. A golyó pontosan a homloka közepén hatolt be. Társa ijedten tántorgott elő a WC-ből. Megvártam míg elő nem kapta fegyverét, csak azután tüzeltem, szó nélkül eldőlt. Őt egy indián követte, aki a lépcsőről akart végezni velem. Még ketten kísérleteztek szánalmas eredménnyel. Már indultam volna tovább, amikor a szemem sarkából észrevettem, hogy a piros ruhás megmozdul a földön. Megpördültem és csípőből tüzelve végleg elnémítottam.

Tudtam, hogy a papot kell keresnem. A templomban sötét volt, az áldozati asztalnál állt a csuhás, háttal felém. Odamentem és megálltam az asztalka előtt. Megint csak híres reflexem mentette meg az életemet, mert a fickó hirtelen megfordult, kezében pisztoly, amivel valószínűleg engem akart lelőni. Csináltam köpönyegére még egy gomblyukat. Később visszamenve már a valódi papot találtam ott, aki lelkendezett egy sort, majd közölte, hogy három embert ajánl nekem segítségül; egy öreg indiánt, egy tüzes lányt és egy szórakozott professzort.

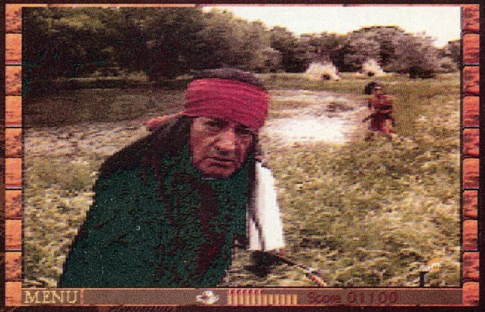


Először az indián keresésére indultam. Hamarosan meg is találtam őt néhány vidám mexikói társaságában, kik éppen a felógatására készültek. Nem volt nehéz őket elintézni. Utoljára a lovat tartó ombrét lőttem le. Az öreg rövid köszönetet mondott, majd elindultunk a kincs felé.

Előbb azonban a lánnyal is akartam beszélni. A háznál ott voltak Mad Dog emberei is, kik hamar elcsendesedtek (végleg), amikor pisztolyom beszélni kezdett. Mikor az utolsót is elintéztem, egy bandita jelent meg az ajtóban szorosan tartva a lányt, szabad kezében pedig egy égő kanócú dinamitrudat szorongatott. Vártam, míg a bal oldala szabaddá nem vált és lövésem megint pontosan talált. A lány szemében megcsillant a bosszúvágy, felkapta a még szikrázó dinamitot és bedobta a házba. Hatalmas robbanás volt az eredmény, mely

után nem sok ép holmi maradt bent.

Már csak a professzorra voltam kíváncsi. Bementem az ivóba, hisz tudtam, hogy a prof nagy (hamis)kártyás. Az emeletről figyeltem, hogy kopasztja meg a többieket. De az egyik fickó gyanút foghatott, mert felkiáltott: Professzor, te csalsz! A vendégek - tudva, hogy mi következik - szanaszét futottak. Az ember gyorsan rántotta ki fegyverét, hogy szellőzőlyukat rakjon a prof szívébe, de nálam nem lehetett gyorsabb. Azonban nem volt egyedül, mert még a csapos is Mad Dog embere volt! Ezután az egerem elkezdett rakoncátlankodni, és Mad Dog Jont hamar szitává lőtte egy csapat röhögő mexikói...



Szóval ez a Mad Dog II. Csak a történet más, ugyanaz maradt a hangnak nevezett recsegés, és nem lett jobb a csak távolról élvezhető pixelparádé sem. A game ennek ellenére nagyon jó! Vérben forgó szemekkel éveztem az általam rendezett tömeggyilkolást. Ha haragszol va-

lamelyik ismerősödre, ez a te játékod! Nekem ennél (és az első részénél) jobban csak egy játék tetszik PC-n, a DOOM. A Mad

Dog McRee és Mad Dog II (majdnem) teljes beleélést ad a történésekbe anélkül, hogy az ember élete veszélyben forogna. Sajnos, mint említettem, a hang és a kép még kívánalmakat hagy maga után, egy 486-os PC egy duplasebességű CD-ROM-mal azért többre is képes (Pl. Drakula, Man Enough). Nagyon remélem, hogy az American LaserGames a nagyon jó storyboardosai és kiváló filmes csapata mellé beszerez néhány jobb képességű programozót is.

M. D. Jon

1942

A Microprose egyik legújabb repülésszimulátora ismét a II. világháború forgatagába repít minket. Bátran állíthatjuk ismét nem fog senki sem csalódni a cég játékaiban.

Hardware igény:
386DX, 4 MB RAM, VGA, 15 MB HD

85%

MICROPROSE
PC DISK

AZ UTOLSÓ VICTORIA-KERESZT

1945. augusztus 6-án 17 másodperccel a bevetési parancsban megjelölt reggeli 8.15 óra után, Paul Tibbets ezredes, édesanyjáról Enola Gay-nek elnevezett különlegesen átalakított B-29 Superfortress-e leoldotta az első hadműveleti körülmények között bevetett atombombát. A 'Little Boy' névre kereszteit, megközelítőleg 20.000 tonna TNT rombolóerejével egyenértékű 20 kT-s szerkezet, egy szempillantás alatt törölte el a föld felszínéről Hiroshimát a történelem addigi leghatalmasabb emberalkotta robbanásában. A csendes-óceáni hadszíntéren dúló öldöklésnek azonban nem vetett véget.

> A csendes-óceáni háború kezdeti szakaszában komoly problémát jelentett mindkét hadbanálló félnek az események pontos kiértékelése, mert általános gyakorlat volt az egyes egységek hibás beazonosítása és a túlzó győzelmi jelentése továbbítása. A Korál-tengeri ütközet idején ez a káosz olyan szintre hágott, hogy a csata egyik periódusában japán gépek a Yorktown hordozón kísérelték meg leszállást!!

Három nappal az Enola Gay végzetes bevetését követően a Japán Birodalmi Flotta egy - még harcképes- felszíni egységének támadására egy négy F4U Corsair vadászbombázóból álló raj emelkedett a levegőbe a HMS. Formidable fedélzetéről. A 27 éves Robert Gray sorhajóhadnagy vezette kötelék pilótái, a már régen rutinná vált felszállást követően, kimért, gépszerű mozdulatokkal vették fel az északi irányú kurzust. Az utóbbi napok relatív nyugalmának ellenére nagyon is nyilvánvalók voltak a mentális kimerültség jelei. Az elmúlt négy évet mindnyájan aktív katonai szolgálatban töltötték és a világháború végének érezhető közeledtével, érthető volt az elkövetkező összecsapás iránt érzett csekély lelkesedésük.

A kanadai születésű Robert Hamptom Gray a háború kirobbanását követően került a Király Kanadai Haditengerészet tartalékos állományába, ahonnan mint lehetséges tisztjelöltet hamarosan Angliába, a Királyi Haditengerészet kötelékébe irányították át. Az alapkiképzés befejeztével ismét áthelyezés várt rá, ezúttal a Haditengerészeti Légierőhöz, ahol bebizonyosodott a kiképzőtisztek megérzése. Valóban egy született pilóta volt, ösztönösen érezte a repülést.

Átfogó tréning-programot követően Kanadában tűzhette fel zubbonya bal mellére a pilóták áhított 'arany szárnyait', majd elindult végzete felé. Aktív repülő-karrierének első szakaszát az indiai-óceánon járőrtevékenységet teljesítő HMS. Illustrious fedélzetén töltötte, ahol a 18 idegőrlő hónapon át szerzett pótolhatatlan tapasztalatot az F4F Wildcat-nek az angol haditengerészeti légierő számára kisebb módosításokkal készült, Martlet elnevezésű változatán.

A HMS Formidable hordozóra csak 1944 áprilisában, a Kaafjordban horgonyzó, már több támadást sikeresen átvészelő német csatahajó, a Tirpitz elleni támadás előestéjén helyezték át.

A németek félelmetes védelmi rendszert vontak utolsó, még érintetlen kapitális hajóegységük köré; a gondosan elhelyezett légvédelmi gépágyúk és füstképző berendezések csapdájában minimális esélyük lett volna a Barracuda zuhanóbombázóknak. A végrehajtandó feladat kevés sikerrel kecsegtetett és a legtöbb hajózó számára valójában kész öngyilkosságnak tűnt. Minden azon

múlott, képesek lesznek-e a vadászok hatástalanítani az ütegeket. A választás pedig a Formidable vadászpilótáira esett.

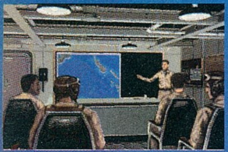
Az április 3-i támadás, mely felülmúlta a legszörnyűségesebb rémálmokat, valóságos vesszőfutás volt, ahol azonban a lecsapó húsángok helyett nyomjelzők százai villantak a sziklafalak között, alacsonyan, zárt kötelékben száguldó Hellcat-ek felé. Gray hadnagy vezette raj számtalan rácsapást intézett a hevesen tüzelő 'Flak-vierling'-ek ellen és inkább a szerencséjének, mintsem saját képességeinek köszönheti visszatérését a hordozóra. Kevés gép marad repülőképes szitává lyuggatott és elől vezérsíkokkal.

Bár a támadás során elért 15 bombatalálat nem volt elegendő a Tirpitz teljes semlegesítéséhez, az elszenvedett veszteségek - 2 Barracuda zuhant le- azonban hihetetlenül alacsonyak voltak. A jelentések pedig tele voltak Gray nevével, akinek bátorsága elismeréseként átadták az egy hónappal ezelőtt megszerzett, japán repterek és hajók elleni sorozatos mélytámadások árán kiérdemelt Szolgálati Érdemkereszthez tartozó második sávot is.

1945 elején azonban a Formidable-t átirányították a csendes-óceáni hadszíntérre, ahol a Királyi Haditengerészet öt másik hordozójával együtt csatlakoztak a japán szigetek partjainál cirkáló, a végső támadásra ké-

> Mivel a legtöbb japán gép típusa ismeretlen, vagy könnyen felejthető volt, a pontos cél beazonosítás megkönnyítésére a szövetségesek minden egyes japán típust egy könnyen megjegyezhető ködnévvel láttak el. Rövid férfinevekre keresztelték a vadászgépeket és felderítő hidroplánokat, madarak neveit viselték a vitorlázórepülők, az oktatógépeket fákról nevezték el, a bombázók és egyéb típusok pedig női neveket kaptak.

szülődő amerikai flottaegységekhez.
Robert és pilótatársai hamar megismerkedtek a sarokba szorított ellenfél kétségbeesettséggel vegyes fanatizmusával, mert a saját hordozójuk is a hírhedt kamikaze-k célpontjává vált. Az elkövetkezendő hónapok során a Formidable legénysége számos jóbarátot, valamint 29 repülőgépet veszített a nyomjelzők és gránát robbaná-



sokkal tarkított egekből alázuhanó öngyilkos pilóták támadásai során. Az angol hordozókon rendszeresített páncélozott repülő-fedélzet azonban megvédte a hajót a pusztulástól.
1945. augusztus 9-nek reggelén azonban tiszta és csendes volt az ég. Tökéletes nap a repülésre, visszhangzottak Robert fülében a met. tiszt szavai, amint a négy marinkék Corsair, két géppárt alkotva száguldott az óceán felett. Oly szokatlannak, szinte földönkívülinek tűnt ezt a gépágyú kattogás, robbanások és mélyrepülésben levő motorok jellegzetes sivításától mentes, a pesszimista Hawkins parancsnok szerint vihar előttinek is nevezhető csend. Nyoma sem volt az ellenség jelenlétének, és a pilóták talán egy pillanatra meg is feledkeztek a háború borzalmairól, átadva magukat a felkelő nap arany-sárga sugaraiban tündöklő, végtelen óceán feletti repülés, számtalan bevetés ellenére még mindig lélegzetelállító érzésének. A szárazföld körvonalainak felbukkanásával, az idillt szempillantás alatt felváltotta a lázas, pánikszerű kémlelés.
A felderítőgéptől származó felvételeken Honshu déli csücskénél horgonyoztak a japán rombolók, de a kora reggeli pára áthatolhatatlan, védelmező fátylat borított a tengerre, melyet képtelenek áttörni a kutató tekintetek. A kötelék magasságának csökkenésével azonban csak fokozódik a belső feszültség. Felüti fejét a kétely is; biztos, hogy jó helyen járnak? Gray tisztában van a helyzet veszélyeivel, az ellenséget bizonyára már riasztotta a motorok zúgása.
Majd hirtelen feltárva rejtegetett kincseit, szertefoszlott a homály, és a kötelék pilótái azonnal felfedezték az öböl bejáratánál horgonyzó rombolók -a célpontjaik- karcsú körvonalait. Gray miután utasította a köteléket a fedezésére, mit sem törődve a körülötte megjelenő fekete pamacsokkal, leborított és a nagy csillagmotorból a maximumot kipréselve, meredeken zuhanni kezdett a szórványos torkolattüzektől felvillanó hajók irányába. Bár pillanatokkal később mind az öt romboló összes

légelhárító fegyvere bekapcsolódott a viadalba, Robert Grayt nem tántorították el a Corsair után nyúló nyomjelzők kísérteties csápjai, melyek mindig az utolsó pillanatban kanyarodtak el, a hullámok felett 60 m magasságban vészesen közeledő vadászbombázó elől. Robert hevesen manőverezett, de ügyelt arra, hogy a kiválasztott rombolója ne kerüljön ki célzókészüléke fonálkeresztjéből.
A parancsnokuk felett körözö másik géppár pilótái kétségbeesetten próbálták magukra vonni a rombolók tripla 25 mm gépágyúinak tüzét, azonban a harcedzett japán tüzérek nem hagyták magukat megtéveszteni; ők az életükért harcoltak és azonnal felismerték a igazi veszélyt, minden lövegük tüzét a közel 600 km/h-val feléjük száguldó Corsair-ra koncentrálták.
Gray gépét hirtelen több sorozat is eltalálta, jól látható darabokat szakítva ki a Corsair szárnyából, de Robert egy pillanatig sem fordult el a céltól. Biztosan tartotta az irányt, mint akit valamilyen érthetetlen belső erő kényszerített a legyőzhetetlen túlerővel való szembeszállásra. A felette manőverező bajtársai látták a szárnyélein felvillanó torkolattüzeket, amint a Corsair gépágyúi belemartak a romboló szürke oldalába. A viharvert F4U már majdnem elérte célpontját.
De Robertnek a sors a hős szerepét szánta, mert gépét a következő pillanatban, bajtársai szeme láttára, lángoló koporsóvá változtatta egy üzemanyagtartályban robbanó gránát.
Bár a rombolók felett elhúzó, fáklyaként égő roncs inkább egy üstököshöz, mintsem ember alkotta géphez hasonlított, a törzs alól leoldott egyetlen 445 kg-s bomba minden kétséget kizárva a pusztítás hírnöke volt; a hadihajó egy másodperc töredéke alatt vált a lángok martalékává.
A becsapódás lángcsóvája szinte teljesen eltakarta az emelkedni kezdő, majd lassan a hátára fordulva a tengerbe csapódó tűzgolyót, mely nem is olyan rég egy Corsair és egy bajtárs volt. Csak egy felszínen fodrozódó olajfolt jelölte a bátor pilóta végső nyugvóhelyét.
A három megmaradt Corsair - két süllyedő rombolót hagyva maguk után- valamivel kilenc óra előtt landolt a Formidable fedélzetén. Ekkor azonban már úton volt Nagasaki felé egy Tinian szigetéről felszállt, Bock's Car becenevű B-29-es, fedélzetén a 'Fat Man' plutónium bombával. Hat nappal később Japán feltétel nélkül kapitulált.
Robert Hampton Gray szülei csak hónapokkal később vehették át a brit nemzetközösség legmagasabb kitüntetését, a posztumusz Viktória-keresztet, melyet a fiuk bátorságával, saját élete feláldozásával utolsónak nyert el az emberiség legvéresebb konfliktusa során.

HORDOZÓK CSATÁJA:
Hónapokkal ezelőtt, mikor a Tokyo Express-en történt sikertelen összecsapásom következtében egy kétes állagú mentőmellénybe kapaszkodva, negyedmagammal hánykolódtam a tengeren a

Guadalcanal-i éjszakában, még azt a napot is elátkoztam, amikor kineveztek annak a Fletcher osztályú rombolónak az XO.-jává. Micsoda tehetetlen szerkezetek ezek a rombolók! Feltűnik egy japán cirkáló, mi pedig azonnal fohászkodhatunk, hogy egy szövetséges hidroplán és ne a cápák fedezzenek fel elsőnek. De hát hol a fenében vannak azok a kényeztetett, repkedő ficsúrok???
Hát itt, a Hornet fedélzetén, bár ők minden bizonnyal gondolkozás nélkül felcserélnék az Akagi elleni támadásra induló Devastator-uk pilótafülkéjét a legrozzantabb fregatt bármelyik lövészének állására.
A Task Force 1942 dokumentációját tanulmányozva már találkoztam egy azonos hadszíntéren, valamint időpontban játszódó, de a haditengerészeti légierő tevékenységét vizsgáló stratego-szimuláció gondolatával, így nem ért igazi

> A Japán Birodalmi Haditengerészet büszkélkedhet a hadtörténelem eddigi leghatalmasabb csatahajóinak hadrendbeállításával. A 72,000 tonnás páncélos óriások azonban soha nem vettek részt klasszikus, felszíni egységekkel vívott ütközetben, és valójában a haditengerészeti légierő potenciáljának érzékeltetésére voltak kárhoztatva. A Musashi 1944. október 24-én, a TF-38 gépeinek 11 bomba és 16 torpedó találatát követően került hullámsírba. A Yamato pusztulását pedig 1945. április 7-én Mitscher admirális bombázói okozták.

> A háború alatt egyedülálló volt a japán hadvezetés azon gyakorlata, hogy semmilyen külön kitüntetéssel, ill. előreléptetéssel nem jutalmazta a kimagasló teljesítményt nyújtó pilótákat. A 60 légigyőzelmet elért Saburo Sakai-t 11 évi folyamatos katonai szolgálatot követően -már Kína ellen is harcolt-, 1944-ben rendhagyónak számító módon léptették elő tiszthelyettesről zászlóssá. Az ilyesfajta előléptetés addig a pillanatig kizárólag posztumusz volt.

> A szövetségesek tengeri kutató- és mentőszolgálatának fejlettsége következtében számtalan pilóta került e el a cápa-étekké válást. A hasonló feladatokat ellátó japán rendszer fejletlensége tovább fokozta a tapasztalt pilóták számának csökkenését.

PINBALL DELUXE

A jól ismert flipperek megjelentek CD-n is, egy kis körítéssel. Ismét egy újabb rókabőr egy már szinte csupasz rókáról.

Hardware igény:
286/20, 1 MB RAM, VGA, CD-ROM, MS-DOS 3.3

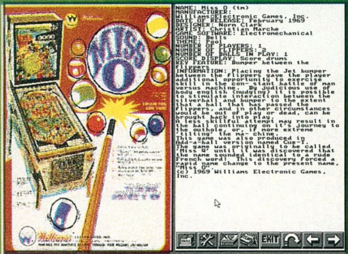
65 %

21ST CENTURY ENTERTAINMENT

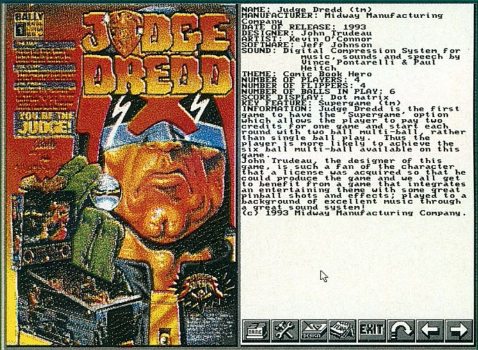
Pinball Dreams Deluxe

Vannak olyan lerágott csontok, melyeket ha új tányérra rakunk és még ráadásul egy kicsit letörölgetjük az évek porát, akkor egyből egy új, csillogó-villogó eledel képét kapjuk. Nos, lehet hogy egy kicsit túlzás volt a párhuzam, azonban inkább mosolyt csal az ember arcára az új szerzemény, a Pinball Dreams Deluxe.

A Spider Soft sokat vitatott és káromolt alkotásait találhatjuk meg a CD-n egy kis körítéssel. A Dreams I és II semmit sem változott, különösebben nem érdemel nagy bemutatást a két flipper. Persze előnyként felsorolhatjuk, hogy nem foglalja a helyet a winchesteren, meg hogy mennyivel kényelmesebb, hogy egyszerre a 8 pálya közül választhatunk, azonban ez egy kicsit már kevés '94-ben.



Az egyetlen pluszként felsorolható dolog az, hogy a fiúk is ismerik a 3D Studiot. Ugyanis több renderelt animációs betét található a programban. Ez annyit jelent, hogy minden egyes pálya előtt egy rövid animáció látható. Ha csak ennyivel több a CD-s mint a lemezes változat, akkor nem kaptunk sok újat.



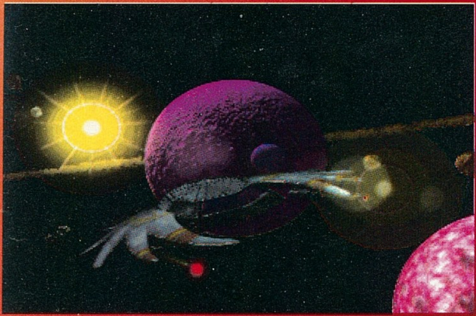
Amiben egy kicsit jobb a dolog, az egy adatbázis, melyben igyekeztek a szerzők összegyűjteni a világon létező híresebb flippereket. Ez a kis adatbázis információkat közöl az asztalokról, felsorolva a tervező nevét, a megjelenés évét, meg mindenféle hasznos és haszontalan dolgot. Természetesen egy rövid értékelést és ismertetést is találunk itt az asztalokról, mégpedig úgy, hogy a felsorolás részletezi a különböző pályaelemeket, valamint az egyes különleges funkciókat és extra lehetőségeket. Egy ideig nagyon érdekesen hat a dolog, valamint jól néznek ki a flipperek asztalairól, vagy éppen a hirdetésekről készített képek, azonban ezt mind csak kiegészítőként vehetjük számba a CD értékelésénél, márpedig ez édeskevés. Egyébként név, tervező, vagy éppenséggel megjelenési év szerint is válogathatunk a flipperek közül, bár a felsorolás nem igazán tűnik teljesnek, de még csak meg sem közelíti az elfogadható mennyiséget.

Kicsit negatívnak tűnhetett értékelésem a CD-ről, azonban megmondom őszintén, nagyon nem szeretem az olyan alkotásokat, melyek arra mennek ki, hogy a tisztelt vásárló pénztárcájából egy újabb adagot rántsanak ki, semmiféle (vagy legalábbis nagyon kevés) szolgáltatás díjaként. Mindenesetre ha döntenem kéne, hogy mondjuk a Pinball Dreams Deluxe, vagy éppenséggel a Drakula, azt hiszem senki számára nem lehet kétséges, hogy melyikre szavaznék. A Pinball Dreams-nek és a Spider Soft-nak inkább a lemezes verziót javallom, meg azt persze, hogy vessenek egy kósza pillantást a Pinball Fantasies-re.

Bear

Star Crusader

Az űrszimulátorok mostanában reneszánszukat élik. Minden évben kiadnak egy-egy mérföldkőnek számító alkotást. Gondoljunk csak a Wing Commander sorozatra, az X-Wing-re és a Lu-



casArts legutóbbi nagy dobására, a Tie Fighter-re. Ezt az irányzatot akarja meglovagolni a TAKE 2 csapat legfrissebb produkciója is. Egyelőre még csak egy demo verziót kaptunk a szeptemberben megjelenő já-

tékról. Az előbb felsorolt programok legjobb tulajdonságait akarják egy szimulátorban felvonultatni. Az elképzelések mindig jónak tűnnek, a megvalósítással azonban általában gondok vannak. Reméljük jelen esetben ez nem így lesz. A PC verziót 1995 februárjában fogja követni az Amiga, illetve CD^{32} verzió.

A kapott preview szerint ez lesz az a program, amely leköröz az X-Wing-et és a Strike Commander-t. (Hiszi a piszi !!) 11 különböző Űrhajót vezethetünk, állítólag mindegyik különleges repülési tulajdonsággal bír. CD minősé-gű zene, teljes beszéd, texture-mapped gépek. Azt hiszem ez sem lesz nagy újdonság. Egy galaktikus háború kellős közepébe csöppenünk bele. A sztori fordulópontján mi dönthetjük el kinek az oldalára állunk, így mindkét oldalról részt vehetünk a háborúban. Azt hiszem ezt a poént is elsütötték már. (X-Wing vs. Tie Figter) Olyan sztorit ígérnek amely a játékos érzelmeire alapozva von be minket az akcióba. (Megint az a bizonyos kisördög, a Wing Commander II sztorija is ugyanezt tette két évvel ezelőtt.) Megtűzdelik a játékot még egy jó adag stratégiával is. Mi irányítjuk a csatákat,

adjuk ki a parancsokat és foglaljuk el az ellenfél területeit.

Ez lehet az a pont, ahol felülmúlhatják a vetélytársakat. Állítólag több befejezés is létezik, annak függvényében, milyen határozatokat hoztunk kritikus pillanatokban. Több mint száz küldetés, aszteroidamezőben zajló csaták teszik majd izgalmassá üres óráinkat.

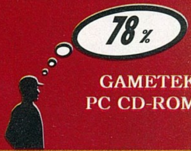
A CD-n amit kaptunk volt egy kis intro is, ami több mint 16 mega volt. Nem volt rossz, csak azt nem értettem, mi volt azon 16 mega. Volt szerencsém a Tie Fighter demojához, ami minden tekintetben felülmúlta ezt, és ott az egész játék nem volt ennyi. Az egyetlen izgalmas rész az volt, mikor két menekülő vadászt üldözött a pilóta és egy nagyobb aszteroida felszínén repkedtek. (Han Solo módra) Ezt ha rendesen megcsinálják, akkor még lehet siker is a szimulátor.

A demoban repülhetünk egy küldetést egy szállító hajó ellen, majd utána szép sorban a többit.(felderítés, védelem, kíséret, stb) Aki játszott már a Privateerrel, az biztosan felismeri a "kölcsönvett" változtatható monitor rendszert. Nagyon úgy fest a dolog, hogy eredeti ötletet csak elvétve találunk benne. A sebességgel nem volt gondom, remekül futott. A zene viszont egy kicsit avantgárd az én ízlésem szerint. Többféle fegyver segítségével irthatjuk ki az ellenséges vadászokat. A küldetés előtt megnézhetjük közelről a célpontokat. Érdemes megjegyezni az ellenfelek főbb tulajdonságait is. A harc egérrel katasztrofális, de a botkormányon valami oknál fogva nem szereti mostanában a szimulátorokat.

STAR CRUSADER

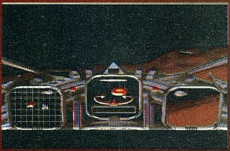
Egy kis cég megpróbál betörni aa nagyok által uralt piacra. Ennek a játéknak még fejlődnie kell ehhez.

Hardware igény:
386DX, 4 MB RAM, VGA, CD-ROM, DOS 5.0



GAMETEK
PC CD-ROM

Összegzésképpen nem vagyok besózva ettől az alkotástól. Lehet, hogy tévedek, de nem



nagy jövőt jósolok ennek a programnak. Nem szabad elfelejteni azonban azt sem, hogy ez még csak egy korai verzió és még nagyot változhat az egész. Nagyon sok részt még nem illesztettek be a demoba, ezek is javíthatnak az összképen. Addig is amíg megjön, az összehasonlítás kedvéért, csinálja meg mindenki a Tie Fighter-t. Abban legalább több az eredeti ötlet mint a máshol már felhasznált.

Mocsy

SOCCER KID

Üde színfolt a mászkálós játékok között. Nekem kellemes meglepetés volt az "Öcsi" sokféle animációja. Jó a grafikája és a hangjai. Alapjában véve elég "igénytelen", mert már 500 kB Base Memory-n is elindul, de egy 386-ost igényel.

Hardware igény:
386/25, VGA, 2 MB RAM
MS-DOS 3.3

KRISALIS SOFTWARE LTD

A Krisalis cég több színvonalas programmal látott már el bennünket. A SOCCER KID egy nagyon kellemes mászkálós játék, ami Amigán már elég nagy sikereket ért el. Íme a PC-s verzió. Szerintem az egyetlen hibája, hogy az Amiga verzió konverziója (32 szín), de amúgy még engem is magával ragadott,

pedig nem rajongok az ilyen típusú játékokért (igaz, most így nyár vége felé olyan programokat is megnéz az ember, amit máskor nem tenne, hiszen csak most fog beindulni megint az új programok forgalmazása). A játékhoz min. egy 386-os professzor, 2 MB XMS (ne futtassunk semmilyen EMS managert (EMM386, QEMM...), 14 MB hely a winchesteren. Ha ez O.K., akkor neki is lehet esni.

A történet röviden...:
"1994, a futball-világbajnoki döntő napja. Soccer Kid ott ül a TV előtt és várja, hogy végre elkezdődjön a meccs. Több ezer fényévre a Földtől Scab, az űrkalóz kutat a világűrben trófeákért, amiket a gyűjteményéhez rakhatna. Bip- bip-bip... Ekkor meglátja a monitorján, hogy a Földön épp egy trófeáért küzdenek... A stadion hirtelen sötétbe borul, és egy teljesen ismeretlen űrhajó ölt alakot a sötétben. Egy kis zöld taknyos izé lép ki belőle és ellopja a trófeát. A döbbent tömeg nem is tud mozdulni, míg az űrhajó el nem tűnik. Néhány perccel később az űrhajó egy aszteroidának ütközik, és a trófea öt darabra törve visszahull a Földre, öt külön kontinensre. Soccer Kid-é a feladat, hogy az öt darab megszerzésével megmentse a Világbajnoki döntőt."

Ez lenne a kissé debil történet.

A játék irányítása igényel egy-két szót, hiszen Öcsi többféle dolgot is tud művelni a labdájával, a labdája nélkül.

Balra / Jobbra: Futás
Fel: Ugrás Fel (nem viszi magával a labdát)
Fel+Balra / Jobbra: Ugrás Balra / Jobbra (nem viszi magával a labdát)
Le: Lehajol
Le+Tűzgomb: Leugrani egy szintet (magával viszi a labdát)
Futás közben Jobb / Bal+Le: Becsúszás (alacsony akadályok

alatti átcsúszáshoz)
Fel, majd Le a labdára: Egyensúlyoz a labdán
Ha a labdán vagyunk Jobb / Bal: A labdán gurul jobbra / balra
Ha a labdán vagyunk Fel: Magasra ugrik a labdáról
Tűzgomb + Jobbra / Balra: Elrúgja a labdát (az ellenségek lelövésére, kisebb akadályok eltávolítására)
Tűzgomb: Elkezd dekázgatni a labdával
Dekázgatás közben Fel: Felrúgja a labdát magasra (100 pont Bonus, ha ezzel a lövéssel lelövünk egy ellenséget)
Dekázgatás közben Balra / Jobbra: Elrúgja balra / jobbra a labdát, de tiszta erőből ("belebikázik") (100 pont Bonus, ha ezzel a lövéssel lelövünk egy ellenséget)
Dekázgatás közben Fel + Jobb-

ra / Balra: Magasan rúgja előre a labdát (100 pont Bonus, ha ezzel a lövéssel lelövünk egy ellenséget)
Dekázgatás közben Balra / Jobbra: Egyik lábáról a másikra veszi a labdát
Dekázgatás közben rúgjuk FEL a labdát, majd ugorjunk fel, és amikor a labda közel van Öcsi fejéhez, akkor a tűzgomb megnyomásával egyszerre nyomjuk a joyt balra / jobbra: Belefejel a labdába (400 pont Bonus, ha ezzel a lövéssel lelövünk egy ellenséget)
Dekázgatás közben nyomjuk Fel a joyt: Elkezd fejelgetni
Miközben fejelget nyomjuk a joyt az ellenkező irányba, mint amerre néz: Trükkös kis ugró rúgás hátrafelé (800 pont Bonus, ha ezzel a lövéssel lelövünk egy ellenséget)
Tűzgombot folyamatosan nyomvatartani 1-2 másodpercig: Új labdát kapunk

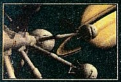
Ennyit az irányításról. Minden kontinensen az a célunk, hogy összegyűjtsünk 11 focista képét ábrázoló kártyát, ami a belépő az utolsó szintre, ahol megszerezhetjük a kupa egyik elveszett darabját. Találhatunk néha kis ládikókat, amit a labdánkkal szét kell lőni, majd vegyük ki azt amit benne találunk.

Óra: 15 másodperc plus(s)z (nem citrom ízű) idő
Szív: Ha hármat összegyűjtünk, akkor az ellenségnek csak minden második találata sebez meg
Piros szív: Növeli Öcsi energiáját
Mez: Öcsi sérthetetlen, de a gödrökben található kis

dárdák még mindig megsebezhetik. Addig használható, amig Öcsi villog.
Öcsi: Plus(s)z élet
Cipők: Kétszer olyan gyorsan tudunk futni, mint eddig, és sérthetetlenek vagyunk (kivéve a dárdákat)

Ennyi lenne. Szerintem jópofa kis játék. Egy ideig el lehet vele lenni, aztán érdemes egy "tartalmasabb" játékhoz nyúlni. Jó mókázást:

Mr.T.



Creature Shock

2023, a Föld végzetesen túlnépesedett. Az éhínség, a járványok és a környezet nagymértékű pusztulása mind-mind egy közelgő totális katasztrófa előhírnökei. A Harmadik Világháború küszöbén az SS Amazont azért indították útnak a Földről, hogy egy potenciális második otthont keressen a naprendszerben. A hajó nem jutott túl a Szaturnuszon. Valami nagyon nagy, nagyon idegen és valószínűleg nagyon ellenséges lény áldozatává vált... A Földről egy különleges elit alakulatot küldtek az Amazon után, mivel ez volt az egyetlen lehetséges mód arra, hogy bármi is kiderülhessen az expedíció sorsáról. Az emberiség jövője ennek a kommandónak a kezében van, a cél bármi áron elpusztítani az idegent...

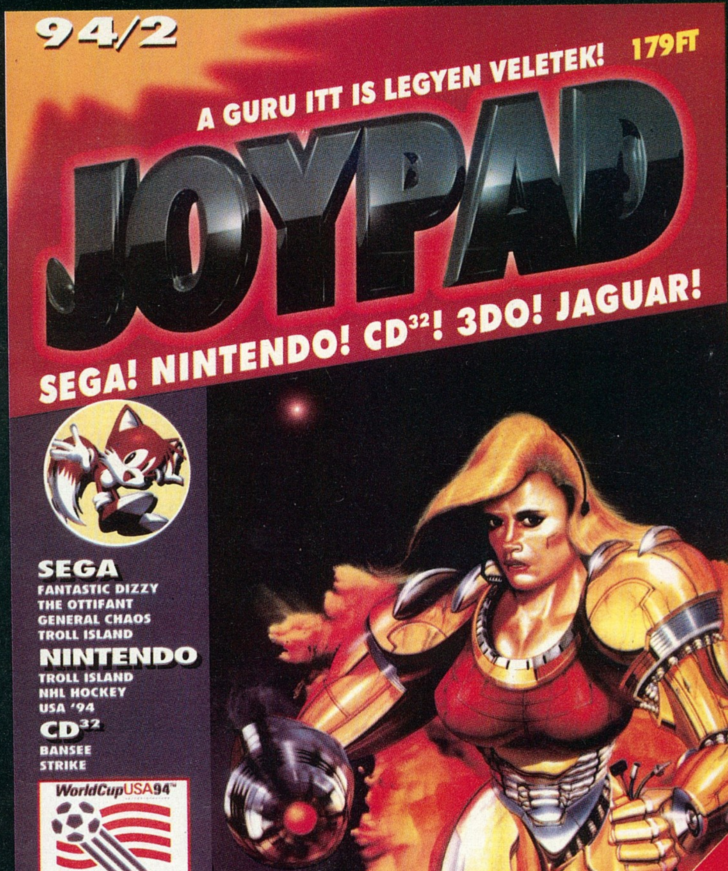
Az Argonaut szoftverház igencsak kitett magáért, amikor megalkotta a "Creature Shock"-ot. Sokan ugyan kételkedtek benne, hogy a játékkal kapcsolatban tett ígéreteiket be tudják-e majd tartani, de a rendelkezésünkre álló demo alapján úgy tűnik, ebben a programban senki sem fog csalódni. A képek magukért beszélnek, és higgyétek el, menet közben is ilyen szép a játék. A fejlesztők eredetileg Doom-szerű mozgást terveztek, végül azonban mégis inkább az egyszerűbb megoldás mellett döntöttek (pl.: EOB), de persze ez nem állóképek egymás után való betöltögetését jelenti. Szerencsére ez nem változtat sokat az élvezhetőségen, és habár a hanghatások még igen kezdetlegesek voltak a tesztelt verzióban, mégis fantasztikus volt az összhatás. A szörnyek végre tényleg elég rondák, nyálkásak és undorítóak, egyszóval igazi belevaló "monsterek" benyomását keltik. Az egyes helyszínek közötti átvezető képsorok mellett helyenként menet közben is láthatunk néhány remek animációt, az érdekesség ebben mindössze annyi, hogy ezek mindig csak akkor jönnek elő, ha a kellő pillanatban megfelelően reagálunk az adott szituációra. Alapvetően egy jó lövöldözős játék, így sokan a jellege miatt leginkább a már jól ismert "Mad Dog McRee"-hez hasonlítják. Ezzel én semmiképpen sem tudok egyetérteni, egyrészt azért, mert grafikailag a Mad Dog sehol sincs a Creature Shock-hoz képest (mivel az előbbi egy elég rondán bedigitalizált valami, míg az utóbbi egy képzeletbeli renderelt világban játszódik), másrészt pedig azért, mivel míg a Mad Dog-ban ész nélkül lövöldözzük a banditákat, addig itt egy kicsit az agyunkat is kell majd használnunk. Persze azért ne gondoljatok nagyon bonyolult rejtvényekre, de lesznek meglepetések és nehézségek bőven.

Első látásra úgy tűnt, hogy a megfelelő sebesség eléréséhez bizony duplasebességű CD-ROM-ra lesz szükségünk, de mint később kiderült, elég a normálsebességű is. Hogy pontosan milyen hardware-konfiguráció a legmegfelelőbb, arról sajnos jelen pillanatban nincs információnk, de gyanítom, hogy a 486-os processzor alapkövetelmény lesz. (Nem mintha ugyanezt a programot nem lehetne megcsinálni 386-oson, de a mai világban már úgy elszaladt a ló a programfejlesztőkkel, hogy bizony igen nehéz velük lépést tartani.) 4Mb RAM biztosan kelleni fog a játék futtatásához, de az sem kizárt, hogy ez is kevés lesz. Egyszóval megint egy úgynevezett "high end" gépre lesz szükségünk, hogy játszani tudjunk a "Creature Shock"-kal. Csak CD-ROM verzió lesz belőle, a megjelenés novemberre várható. Reméljük maga a játék is olyan jó lesz, mint a demo volt.

Del

MEGJELENT!

KERESD AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!



AKCIÓ

1, Előfizetési akció

Havonta megjelenő lapunkra bevezetésképpen egy kedvezményes akciót hirdetünk. Kedvezőbb előfizetési díjakat kínálunk és mellé még egy sorsolást is, melyen az *1994 november 1-ig* legalább fél évet előfizető olvasóink vesznek részt. Az ajándékok máris gyülekeznek a nyerteseknek, hangkártyák, egerek, különféle kiegészítők várnak gazdára. A fődíj egy komplett PC lesz, a pontos konfigurációt egy későbbi lapszámban közöljük. Tehát a kedvezmények:

1 éves előfizetés - 2178 Ft
½ éves előfizetés - 1089 Ft

A befizetéseket rózsaszín belföldi pénzesutalványon várjuk a szerkesztőség címére: 1399 Budapest, Pf 701/765. A GURU-ban található megrendelőlapon is feladhatjátok megrendeléseteket!

2, Régi számok akciója

A nagy érdeklődésre való tekintettel a GURU és a PC GURU régebbi számait csoportosan is meg lehet vásárolni a szerkesztőségen keresztül. Több kategória létezik, lássuk őket:

PC GURU 93/1-től 94/3-ig (5 szám)	990 Ft	helyett	850 Ft
GURU 92/1-től 92/5-ig (5 szám)	825 Ft	helyett	700 Ft
GURU 93/1-től 93/12-ig (10 szám + 1 d. szám)	1960 Ft	helyett	1700 Ft
GURU 94/1-től 94/7-ig (7 szám)	1253 Ft	helyett	1100 Ft

Megrendeléseiteket szintén rózsaszín befizetési csekken vagy a GURU-ban közölt megrendelőlapon várjuk.

Panasonic
Irodatechnika
COMPFAIR 94
Stand A213
A világ legkisebb lézer minőségű nyomtatóról
Office Floor Plan '94
Big Business in Small Spaces
Creating A Better Work Environment
The Efficient Office
TYPE FONTS
Panasonic
KX-P4400
KX-P4400i/4401
– 300 dpi felbontás
– zajtalan nyomtatás
– nyomtatási sebesség: 4 ppm
– 1 MB RAM alapkiépítésben
– 127x381x297 mm
KX-P5400
– PostScript Level 2
– 300 dpi felbontás
– zajtalan nyomtatás
– nyomtatási sebesség: 4 ppm
– 2 MB RAM alapkiépítésben
– 127x381x297 mm
HIVATALOS MAGYARORSZÁGI KÉPVISELET
INTEC Kft.
1138 Budapest, Váci út 168.
Telefon: 120-8363, 270-2155, 270-2255 • Fax: 129-6058